

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE IMMERSIF : POUR UNE RÉORGANISATION DE L'ESPACE  
THÉÂTRAL À TRAVERS UNE DRAMATURGIE SPATIALE

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR  
HUGO DALPHOND-LAPORTE

OCTOBRE 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES .....	iv
RESUME .....	v
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I	
ENJEUX THEORIQUES ET CONCEPTUELS .....	5
1.1 Organisation des espaces au théâtre .....	5
1.1.1 La scène à l'italienne classique : la logique du tableau .....	5
1.1.2 La scène à l'italienne moderne : la scène architecturée .....	7
1.1.3 The <i>Environmental Theater</i> : la superposition des espaces .....	8
1.2 Le régime d'attention .....	10
1.2.1 Régime d'attention de l'espace scénique moderne .....	10
1.2.2 Régime d'attention d'une performance en milieu muséal .....	12
1.3 Dispositif scénographique .....	13
1.3.1 Installation immersive : <i>Sanctuary</i> de Brett Bailey .....	14
1.3.2 Les frontières .....	16
1.3.3 Le récit d'espace .....	19
CHAPITRE II	
LE DISPOSITIF SCENOGRAPHIQUE .....	21
2.1 Notions clés du dispositif .....	21
2.1.1 Le <i>tsuboniwa</i> comme modèle .....	21
2.1.2 Notre relation à l'autre et à l'environnement .....	24
2.1.3 Organisation de l'espace et du regard .....	26
2.1.4 Frontières perceptives et modes de vision .....	28
2.1.5 Frontière thématique .....	30
2.1.6 Posture du spectateur .....	31

2.2 Présentation des espaces .....	32
2.2.1 Chambre 1 : la lumière .....	32
2.2.2 Chambre 2 : l'eau .....	34
2.2.3 Chambre 3 : la fumée .....	35
2.2.4 L'espace de la performance .....	38
 CHAPITRE III	
LES REFLEXIONS POST-CREATION .....	40
3.1 Élaboration d'une dramaturgie spatiale .....	40
3.1.1 L'image zéro .....	40
3.1.2 Le sas .....	44
 3.2 Incohérence dans le dispositif .....	45
3.2.1 Problématique d'intégration des performeurs .....	45
3.2.2 Solution A .....	46
3.2.3 Solution B .....	46
 CONCLUSION .....	48
BIBLIOGRAPHIE .....	50
 FIGURES .....	52
 ANNEXE A	
SANCTUARY DE BRETT BAILEY .....	75
 ANNEXE B	
MUSEE JUIF DE BERLIN DE DANIEL LIBESKIND .....	78
 ANNEXE C	
EXPLORATIONS SUR LES MULTIPLES POINTS DE VUE .....	84
 ANNEXE D	
PLANS DU DISPOSITIF .....	94
 ANNEXE E	
PRESENTATION DES CHAMBRES IMMERSIVES .....	100



## LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Salle à l'italienne .....	p. 5
Figure 2 : Gravure d'une scénographie perspectiviste .....	p.5
Figure 3 : Plan et élévation d'une scénographie en perspective .....	p.5
Figure 4 : Succession de plans .....	p.4
Figure 5 : Scénographie perspectiviste : division des espaces .....	p.6
Figure 6 : Espace scénique praticable : fusion des espaces .....	p.7
Figure 7 : Croquis d'Appia .....	p.7
Figure 8 : Croquis d'Appia .....	p.7
Figure 9 : Croquis d'Appia .....	p.7
Figure 10 : Festspielhaus Hellerau .....	p.8
Figure 11 : Fondements du <i>Environmental theater</i> .....	p.8
Figure 12 : Fusion entre l'espace scénique et l'espace des spectateurs .....	p.9
Figure 13 : Tino Sehgal : organisation de l'espace .....	p.12
Figure 14 : Tino Sehgal : pratique d'espace possible .....	p.13
Figure 15 : <i>Tsuboniwa</i> (relation intérieur/extérieur) .....	p.23
Figure 16 : Réorganisation de l'espace scénique .....	p.26
Figure 17 : Concept de trajectoire cyclique .....	p.26
Figure 18 : Le concept dans l'espace réel .....	p.27
Figure 19 : Distance entre les performeurs .....	p.27
Figure 20 : L'image zéro .....	p.41
Figure 21 : Le sas .....	p.44
Figure 22 : Option A .....	p.46
Figure 23 : Option B .....	p.47

## **RESUME**

Ce mémoire-cr  ation aborde l'espace sc  nographique en tant que dispositif et interroge sa r  organisation. En favorisant la fusion entre l'espace du spectateur et celui de la sc  nographie, il est question de l'  v  nement th   tral pour son potentiel immersif. Les   l  ments sc  nographiques convoqu  s constituent la pierre angulaire d'un dispositif qui a pour intention d'inviter le spectateur dans une exp  rience d  ambulatoire et m  ditative.

La recherche s'attarde    comprendre la relation entre la nature de l'espace de repr  sentation et le r  gime d'attention du spectateur. Il s'  labore alors une dramaturgie spatiale qui prend appui sur l'encha  nement de ph  nom  nes perceptifs. Par cons  quent, l'exp  rience th   trale se construit en   cho    la superposition de spatialit  s   tudi  es qui engage le corps percevant du spectateur. C'est alors permettre l'  laboration d'un projet aux fronti  res de l'installation et du th   tre qui favorise la construction d'un r  cit d'espace d  pendant de la subjectivit   du spectateur. Cette recherche-cr  ation s'appuie sur ma posture de sc  nographe et invite ainsi    r  fl  chir directement la cr  ation de l'espace.

## INTRODUCTION

L'expérience théâtrale renvoie communément à la matérialisation sur la scène d'un récit duquel le spectateur est témoin. Le mandat du scénographe est alors de rendre tangible l'espace de l'action dramatique. Il est responsable de la mise en place d'images spatiales, de leur modulation et de leur succession.

Mon approche de la scénographie considère avant tout le théâtre comme un espace de rencontre. À mes yeux, l'essentiel de l'événement théâtral peut se résumer en un rapport de coexistence circonscrit dans un environnement et un temps spécifique. Dans ma pratique, mon attention se porte ainsi moins sur l'espace de l'action dramatique que sur les modalités de rencontre. En ce sens, je travaille à transformer la relation entre l'espace des spectateurs et l'espace scénique de manière à exacerber le discours de l'œuvre. Par différents procédés plastiques et techniques, je module le contexte de représentation. Mon geste s'attarde ainsi principalement à altérer, diriger et concentrer le regard du spectateur.

Ce mémoire-crédation tente de confronter les modalités d'organisation traditionnelles de l'espace théâtral dans l'optique d'approfondir ma démarche scénographique qui s'oriente vers l'espace du spectateur. L'organisation conventionnelle de l'espace au théâtre favorise la scission du spectateur et de l'acteur. Ceci découle du grand impact qu'a eu la perspective dans l'histoire du théâtre. Cette invention de la Renaissance a participé à l'affirmation d'une pratique scénographique où il était nécessaire de mettre le spectateur à distance de l'action scénique. L'opposition spatiale entre l'espace scénique et celui du spectateur s'est ainsi affirmée comme convention.

Dans mon projet, plutôt que de favoriser la séparation des espaces, j'interroge leur potentiel à se superposer. Je souhaite être en mesure d'établir différentes qualités d'entrelacement et de fusion entre l'espace de la scénographie et celui du spectateur. En positionnant le spectateur dans un environnement scénographique autonome, je crois qu'il est possible d'élaborer une *dramaturgie spatiale* qui lui permettra de construire un récit qui lui serait propre. En utilisant le terme

« *dramaturgie* », je convoque l'art de la composition des pièces de théâtre<sup>1</sup> et en y juxtaposant le mot « *spatiale* », je désire souligner le déplacement méthodologique que je souhaite exécuter au sein du processus de création. À cet effet, je m'intéresse à soustraire le texte du projet théâtral dans le but de développer un événement qui prendrait spécifiquement appui sur des enjeux relatifs à l'espace. Comment construire un espace scénographique qui permet la mise en place d'un récit autonome par le spectateur qui le pratique ? Comment le corps du spectateur est-il appelé à jouer un rôle fondamental dans l'élaboration de cet espace ?

C'est du côté de l'installation et de l'architecture que se retrouvent les références artistiques correspondantes à mes considérations. Ces champs artistiques présentent un héritage significatif en ce qui concerne la transformation de l'espace et l'intégration physique de l'observateur. À travers ce mémoire-crédation, l'étude de projets installatifs et architecturaux permettra de réfléchir l'espace scénique affranchi de la nécessité de produire des images spatiales séparées du spectateur par le cadre de scène. À l'inverse, considérer l'espace au théâtre comme un environnement immersif ancre l'événement artistique dans une dynamique dialogique avec le spectateur. À ce titre, je m'attarderai sur l'installation *Sanctuary* de l'artiste multidisciplinaire sud-africain Brett Bailey et le Musée Juif de Berlin de l'architecte américain Daniel Libeskind, car ils engagent le spectateur dans une traversée spatiale réfléchie qui renvoie à la notion de dramaturgie.

Du côté du spectacle vivant, mes observations se poseront sur la performance qu'a présentée l'artiste et chorégraphe berlinois Tino Sehgal à la Biennale de Venise 2013. Ce projet représente à mes yeux une proposition où la performance est invitée à rompre avec les impératifs spatio-temporels de l'espace théâtral. En intégrant la notion de représentation dans un contexte muséal, Sehgal oblige les visiteurs à intégrer une autre logique de réception. Ce projet fait écho à mes considérations, car il invite à réfléchir au trajet du spectateur et à son rapport au temps de la représentation.

De plus, ce mémoire-crédation propose de réfléchir les projets artistiques nommés précédemment à partir des propos d'Alain Alberganti sur la spatialité et la notion de frontière (Alberganti, 2013). L'auteur offre un cadre théorique qui permet d'aborder l'installation immersive comme un lieu avant tout dédié à

---

<sup>1</sup> Définition présentée par le Centre national de ressources textuelles et lexicales : <http://www.cnrtl.fr/definition/dramaturgie>

l'expérience spatiale. « [L'installation immersive] est un médium dont le but est l'espace de l'installation comme expérience. (...) Le message est l'expérience qui transporte le visiteur d'un état de perception spatiale à un autre. » (Alberganti, 2013) La taxonomie des frontières qu'il élabore permet de définir différents procédés d'enchaînement et de superposition d'espaces. Ces logiques de succession et de contamination structureront la genèse de la création associée à ce mémoire-crédation.

En ce sens, il faut avertir le lecteur que ce mémoire ne propose pas une théorisation *a posteriori* de l'objet artistique, ce qui serait du domaine des études esthétiques, ni même à l'inverse, le mémoire ne présente pas une recherche *a priori* qui viserait le transfert de concepts théoriques au sein du processus de création, ce qui serait du domaine de la production. Ce mémoire vise à exposer le savoir généré par et pour la création à travers une mise en dialogue de la sphère théorique et pratique. Le contexte de recherche propre au mémoire-crédation invite donc l'artiste-chercheur à réfléchir *à travers* la création d'une œuvre. Ainsi concrètement, la structure du mémoire cherche à intégrer le lecteur au sein d'une traversée réflexive spécifique à un processus de recherche-crédation et qui dans le cas précis de cette recherche se déclinera en réponse à l'élaboration de ce qui peut être compris pour le moment comme un dispositif scénographique et immersif.

Dans le chapitre 1, il sera question de l'espace scénique. J'y présenterai mes interrogations théoriques et conceptuelles relatives à l'usage de l'espace au théâtre. Cette section tentera de cerner les enjeux et les paramètres principaux de la recherche. Mon attention se posera tout d'abord sur les salles à l'italienne classiques et modernes dans l'intention de rendre tangible l'organisation de l'espace qui leur est spécifique. Ce court exposé permettra de circonscrire le terrain d'étude de cette recherche et les paramètres qu'elle interroge. La finalité de ce chapitre vise à définir les fondements d'un dispositif scénographique alternatif qui serait en mesure d'accueillir à la fois spectateurs et performeurs. Il sera alors possible de dégager les opportunités de création spécifiques à une telle réorganisation spatiale.

Le chapitre 2 abordera essentiellement la genèse de l'œuvre. L'objectif est de proposer des alternatives concrètes aux intentions et enjeux dégagés à travers le premier chapitre. En explorant la relation entre les apports théoriques et pratiques, l'objectif de ce chapitre est de présenter le chemin de la réflexion, les éléments constituant le dispositif et les dynamiques qu'a générées leur mise en espace.

Finalement, le troisième chapitre s'articulera autour d'une démarche autopoétique et visera à révéler les problématiques majeures de la recherche établissant une correspondance entre les éléments convoqués, le parcours et les opportunités pour le spectateur d'élaborer un récit. En ce qui concerne la dramaturgie spatiale, je m'attarderai donc à réfléchir en séquences la traversée des différents espaces que propose le dispositif. Ainsi, je serai en mesure de révéler ce qui est structurant et ce sur quoi s'assoit, par le fait même, l'expérience du spectateur. De plus, mon regard se concentrera sur l'intégration physique des performeurs au sein du parcours. À ce titre, il sera intéressant de réfléchir dans quelle mesure le dispositif scénographique proposé invite à réfléchir la relation de coexistence entre les éléments scénographiques, les spectateurs et les performeurs dans un espace partagé.

## CHAPITRE 1 : ENJEUX THEORIQUES ET CONCEPTUELS

### 1.1 ORGANISATION DES ESPACES AU THEATRE

Le lieu de la représentation théâtrale est divisible en plusieurs espaces. La sémiologue australienne et professeure au département des *Performance Studies* de l'Université de Harvard Gay McAuley établit une taxonomie explicite à ce sujet dans son ouvrage *Space in performance* (2000). L'auteur fonde son étude sur le travail sémiologique d'Anne Übersfeld auquel elle adjoint une approche phénoménologique. Elle aborde ainsi l'espace de représentation pour sa capacité à organiser la coprésence entre performeur et spectateur. Sous cet angle, l'événement théâtral peut être abstrait en trois types d'espaces distincts : l'espace du spectateur, l'espace de la performance et l'espace de la scénographie. Ce dernier renvoie aux éléments plastiques qui permettent la mise sur pied d'images et d'atmosphères scéniques. La section à venir s'intéresse à la mise en relation de ces espaces en regard de trois types de configurations spatiales qui, chacune à leur manière, redéfinissent le déploiement de l'événement théâtral.

#### 1.1.1 LA SCÈNE À L'ITALIENNE CLASSIQUE : LA LOGIQUE DU TABLEAU

La salle à l'italienne classique fait référence à un certain type de théâtre construit entre le début du XVI<sup>e</sup> siècle avec le Teatro Olimpico de Vicence (Palladio, 1580) et la fin du XIX<sup>e</sup> siècle avec l'opéra Garnier de Paris (Charles Garnier, 1875). (figure 1) Ce qui permet de réunir sous la même catégorie ces deux salles, c'est l'organisation de l'espace qui découle de l'usage de la perspective linéaire comme modalité de représentation du monde sur scène. L'Histoire de l'art confère à Alberti la découverte de ce procédé géométrique qui permet de transposer sur un canevas en deux dimensions une réalité en trois dimensions. Cet exercice vise à capturer les rapports de proportions en fonction d'un point de vue unique sur l'espace. En organisant l'image selon une superposition de plans, le dessin est en mesure de témoigner de la profondeur observée.

L'espace scénique de la salle à l'italienne classique installe l'action dramatique au centre d'une image scénique ordonnée selon des principes de composition similaires. (figure 2 et 3) Tout d'abord, la scénographie s'organise à travers une succession de plans. Le plan le plus éloigné correspond à une toile peinte qui couvre totalement l'arrière-scène. Au-devant de celle-ci, et se prolongeant jusqu'à

l'avant-scène, la scénographie aligne une série de toiles peintes supplémentaires positionnées aux limites jardin et cour. Les toiles latérales sont organisées pour resserrer l'espace scénique de l'avant-scène jusqu'à l'arrière. (figure 4) L'organisation de l'espace scénique exacerbe ainsi la perspective à un point de fuite.

Par la suite, la scénographie structure la proportion des éléments scéniques. Pour ce faire, la taille des objets est réfléchi en fonction de leur position dans la profondeur de l'espace : positionné en avant-scène, l'élément représenté aura une taille réelle ; et plus il sera près de l'arrière-scène, plus il sera représenté en taille réduite. Ainsi, en manipulant la proportion des éléments et en rythmant l'espace scénique par une succession de plans, il s'y construit une fausse perspective. Aidé également par un plancher en pente, la composition spatiale donne ainsi l'impression qu'il existe, au-delà du cadre de scène, un espace beaucoup plus profond qu'il ne l'est en réalité.

L'organisation de l'espace scénique de la salle à l'italienne classique doit beaucoup également aux modalités d'usage de la lumière à l'époque. La faible quantité de lumière qu'offre l'éclairage aux chandelles concentre en avant-scène la luminosité. Ceci plonge dans la pénombre l'arrière-scène et participe à la construction de la fausse perspective en dissimulant dans les ombres la bidimensionnalité de la scénographie et en exacerbant celles exprimées par la peinture.

L'espace scénique conditionne également l'acteur dans ses déplacements. Pour être bien vu, l'acteur est limité au niveau du proscénium, car l'arrière-scène est beaucoup plus sombre. De plus, la présence d'un corps en fond de scène est à éviter, car elle ruinerait complètement l'illusion de la fausse perspective. En effet, un acteur positionné à l'arrière aurait les allures d'un géant, car il côtoierait une scénographie à taille réduite. L'arrière-scène s'affirme ainsi comme un espace non praticable principalement dédié à l'illusion perspectiviste. À l'inverse, le devant de la scène se destine davantage à la présence des acteurs. Ce faisant, la salle à l'italienne classique induit une organisation stricte des espaces de la représentation. (figure 5)

L'espace scénographique est ici avant tout pictural. Sa fonction est d'offrir une image de fond sur laquelle vient se superposer la présence de l'acteur. L'espace de l'acteur se retrouve ainsi totalement dépendant de la scénographie et de la lumière. Selon ces impératifs, l'œuvre se développe sur l'idée



d'une succession de tableaux où tous les éléments ont une position précise et étudiée afin d'assurer la cohérence visuelle induite par la fausse perspective. Le cadre de scène est ici l'emblème de la stricte division entre l'espace scénique et celui du spectateur.

#### 1.1.2 LA SCÈNE À L'ITALIENNE MODERNE : LA SCÈNE ARCHITECTURÉE

En 1895, le décorateur et metteur en scène suisse Adolph Appia réfléchit à une réorganisation de l'espace scénique en opposition à la logique du tableau. Concrètement, Appia revendique la fin de l'illusion et de la bidimensionnalité. Il cherche à affirmer une scène plus dynamique pour l'acteur et les besoins narratifs de l'œuvre. Ses écrits et ses croquis témoignent d'une approche architecturale de l'espace scénographique qui vise à le rendre praticable. Il opère ainsi la fusion entre l'espace de la scénographie et celui de l'acteur. (figure 6)

L'espace scénique devient rythmique. Il se compose d'angles, de plateaux, de colonnes et de marches, ce qui permet d'assembler les déplacements des acteurs sur des éléments concrets. L'intervention de la lumière et des ombres est également centrale dans la proposition d'Appia. On remarque dès lors une modulation de l'espace et des corps par la qualité et les angles de frappe de la lumière. À travers cette réorganisation de l'espace, la lumière devient dynamique et changeante. (figure 7-8-9) Elle travaille à accompagner l'action et à évoquer le sentiment de l'œuvre. (Marie L. Bablet-Hahn. 1906-1921)

L'événement théâtral s'articule ainsi spatialement en écho à la structure dramatique de l'œuvre. La fusion de l'espace scénographique et de l'espace de la performance génère un espace de fiction vaste et versatile où l'acteur a toute liberté déambulatrice. Ainsi, l'espace offert à la vue du spectateur ne répond plus aux règles picturales. C'est plutôt un environnement tridimensionnel qui contient, enveloppe et soutient aussi bien la performance des acteurs que les sentiments de l'œuvre. Bien que la configuration de l'espace et le contrôle de l'éclairage sont pensés pour faire entrer virtuellement le spectateur sur scène, l'espace du spectateur reste physiquement séparé de celui de l'acteur. Le cadre de scène demeure un élément architectural omniprésent qui agit concrètement sur cette scission autant au Festspielhaus de Bayreuth, qui sera traité dans une section subséquente, qu'ailleurs également en Europe. À ce sujet, il est important de rappeler l'intervention scénographique d'Appia au Festspielhaus Hellerau en 1912. Cette salle de spectacle constitue la première scène moderne sans proscénium ni cadre de scène (Brockette, 1999). Dans le cadre d'un exercice rythmique sur l'acte II

d'*Orphée et Euridice* de Glük, Appia, en collaboration avec l'artiste multidisciplinaire Émile Jacques-Dalcroze, tire parti de l'architecture du lieu en proposant un escalier, qui en se prolongeant vers le public, réussit à brouiller la limite entre l'espace scénique et l'espace des spectateurs. (figure 10) Bien qu'il y persiste une certaine mise à distance découlant de la configuration frontale des gradins et malgré l'absence d'un cadre de scène, ce projet constitue néanmoins un audacieux travail d'entrelacement d'espace et de contamination.

### 1.1.3 THE ENVIRONMENTAL THEATER : LA SUPERPOSITION DES ESPACES

Lorsqu'il est question de modalité d'entrelacement d'espaces, la pratique du *Environnemental theater* de New York sous la direction de Richard Schechner durant les années soixante est très éloquente. Portant une attention particulière à la scénographique, Schechner opère deux gestes simultanément. Il superpose l'espace scénique à celui du spectateur (figure 11) et il déplace la représentation hors des murs du théâtre.

Le travail de Schechner s'appuie sur une conception large de l'acte théâtral. Pour lui, il existe peu de différences entre performance, théâtre et société. Il voit beaucoup de théâtralité et de performativité dans les événements culturels : mariages, festivals, marches funèbres, etc. Il questionne ainsi les limites de l'espace de la performance et celles de l'espace du quotidien. Son idéologie brouille les frontières établies entre l'art et la vie en s'efforçant d'organiser des projets axés sur les rituels et les rencontres. Son théâtre est performatif et confronte les formes de représentation traditionnelles telles que décrites plus haut. C'est la relation entre l'espace et les êtres vivants présents qui oriente son geste créateur qu'il nomme *environmental theater*. Pour Schechner, chaque nouveau projet théâtral demande et génère inévitablement un rapport spatial spécifique. Par nécessité, il extrait la représentation du bâtiment théâtral pour l'inscrire en 1968 dans un espace industriel de SoHo, *the performing garage*. Ce lieu se présente alors comme laboratoire idéal pour accueillir les aspirations scénographiques du groupe.

L'événement théâtral chez Schechner ne cherche pas à positionner les acteurs ou le récit au centre du projet. C'est davantage un travail qui s'intéresse à activer une rencontre et à tisser des relations entre les différents éléments présents dans le lieu. Il tente de tirer ainsi profit de la spécificité des éléments qu'il convoque. « An environmental performance is one in which all the elements or parts making up the

performance are recognized as Alive. To « be Alive » is to change, develop, transform ; to have needs and desires ; even, potentially, to acquire, express and use consciousness. » (Schechner, 1973)

L'approche spatiale de Schechner confère aux éléments scénographiques des « besoins » et des « désirs ». Il cherche à ce que ces éléments puissent performer. Ils ne constituent plus seulement le contexte visuel du récit, ils sont agissants. C'est en relation aux éléments scénographiques qu'est réfléchi le déploiement de l'œuvre. L'événement théâtral s'élabore ainsi concrètement à partir des éléments réunis et sur leur potentiel à générer des actions et des situations.

En interagissant et en intégrant différemment les éléments scénographiques, l'espace de la représentation perd ainsi le caractère d'exception que lui conférait l'organisation d'un espace de fiction dans un cadre théâtral traditionnel. (figure 12) Schechner oriente l'espace vers l'usage et inscrit l'événement théâtral au croisement de la performance et du happening. En invitant les spectateurs à déambuler librement dans le lieu de performance et en donnant une importance performative aux éléments scénographiques, Schechner rassemble et compose ses projets sur le brouillage des frontières entre le rituel et la performance ; l'espace du quotidien et l'espace de la représentation.

L'organisation de l'espace au théâtre agit donc sur la mise en relation des procédés scéniques et l'intégration des corps, ce qui influence la nature de l'événement théâtral. À partir des exemples soulevés dans cette section, il est possible de comprendre l'espace de la représentation en trois incarnations : celle des illusions en séparant l'espace des spectateurs de celui des acteurs puis de celui de la scénographie (salle à l'italienne classique) ; celle des espaces de fiction praticables (salle à l'italienne moderne) où l'espace des acteurs et scénographie sont confondus alors que celui du spectateur reste à distance ; puis celle où une superposition de la scénographie, de la performance et des spectateurs réunit tous ces espaces en un seul. Dans cette troisième incarnation, l'espace de représentation se dessine alors comme un environnement complexe qui invite à être réfléchi principalement en fonction de la présence humaine.

## 1.2 LE REGIME D'ATTENTION

L'espace de la représentation est dépendant de la composition architecturale du bâtiment dans lequel il s'inscrit, ce qui rend le rapport entre la performance et les spectateurs tributaire de l'aménagement du lieu. Malgré la grande variété typologique des théâtres, il est possible de synthétiser le rapport scène-salle en quelques éléments fondamentaux. Les prochaines observations prennent racine dans ce que Julie Perrin, maître de conférence du département danse de l'Université Paris 8, nomme le régime d'attention (Perrin, 2012). Dans un essai sur la spatialité en danse, elle analyse les conditions scénographiques de cinq propositions chorégraphiques dans le but de comprendre les trajets possibles du regard. Elle observe les éléments spatiaux, plastiques et techniques qui établissent un rapport spécifique entre le spectateur et l'œuvre. Cette approche positionne le spectateur au centre du processus d'intelligibilité de l'œuvre en tentant de comprendre comment l'espace scénique influence sa perception. C'est alors définir l'ensemble des dispositions scénographiques qui organise et module son intérêt et sa concentration. Le régime d'attention du spectateur dépend ainsi du contexte de représentation. Dans le but de circonscrire le régime d'attention spécifique du spectateur au théâtre, cette section s'attardera à définir le caractère fonctionnel et agissant de l'espace du spectateur en relation avec l'espace scénique au sein de la configuration emblématique que constitue la salle à l'italienne moderne.

### 1.2.1 REGIME D'ATTENTION DE L'ESPACE SCENIQUE MODERNE

La Festspielhaus de Bayreuth conçue par Richard Wagner et l'architecte Carl Brandt en 1876 a réorganisé le rapport scène-salle du théâtre à l'italienne classique. Sa conception cherchait à détacher le regard du spectateur des actions mondaines de la salle pour le concentrer principalement sur l'action scénique. Audacieux, ce projet est à l'origine de l'architecture des théâtres d'aujourd'hui et de ses conventions. Il est possible d'y dégager deux interventions techniques fondatrices d'une redéfinition du régime d'attention du spectateur et du même coup de l'expérience théâtrale en général.

Premièrement, une réorganisation de l'espace du spectateur est réfléchie pour générer une expérience plus englobante de l'œuvre. « This innovation - essentially merging Greek amphitheatre with proscenium stage design - made the Festspielhaus the first proscenium theatre since ancient Rome designed with the explicit purpose of giving all spectators a clear view of the stage. » (Smith 2007) Au

niveau de la vision, un repositionnement des sièges permet d'aligner le public dans un rapport véritablement frontal avec la scène. Pour ce faire, Wagner et Brandt ont délaissé la disposition des sièges en fer en cheval et l'omniprésence des loges (caractéristiques des salles à l'italienne classiques) à laquelle ils ont préféré une disposition en demi-cercle. Au niveau sonore, l'espace de représentation accueille l'installation sous la scène d'une fosse d'orchestre et de structures architecturales en périphérie de la salle qui ont pour objectif de permettre au son d'atteindre chacun des spectateurs de façon uniforme. En permettant une meilleure propagation de la musique à travers l'espace des spectateurs, l'expérience acoustique s'en trouve bonifiée. Ces innovations architecturales ont de spécifiques qu'elles concentrent davantage l'attention du spectateur vers la scène.

Le deuxième élément qui joue un rôle important dans la redéfinition du régime d'attention du spectateur concerne l'usage du dispositif d'éclairage. Dans la salle à l'italienne classique, la lumière provenait principalement des chandeliers disposés au-dessus du public que l'on gardait allumés pendant la représentation. On peut alors s'imaginer que le rapport de luminosité entre la scène et la salle était fort différent de ce que l'on connaît aujourd'hui. L'espace le plus visible, car le plus éclairé, était la salle. Ceci divisait l'attention du public entre l'action sur scène et celle dans la salle. Avec la commercialisation des lampes au gaz et, plus tard, de l'ampoule électrique, il s'est révélé plus facile d'orienter l'attention du public par l'ouverture et la fermeture de la lumière ambiante. On associe à Wagner le fait historique d'éteindre les lampes disposées dans la salle au début de la représentation. En n'éclairant principalement que la scène, il était possible de concentrer l'attention du public sur la représentation. Cet usage de la lumière dans l'espace théâtral a créé une convention bien connue de tous : lorsque les lumières de la salle s'éteignent, le spectacle commence et lorsqu'elles se rallument, le spectacle est terminé. Ce procédé souligne également le caractère linéaire de l'expérience temporelle du spectateur. On marque le début et la fin.

L'espace théâtral de Bayreuth et son utilisation sont à l'image des dynamiques scène-salle que l'on retrouve couramment de nos jours. Ainsi, le régime d'attention moderne plonge les spectateurs dans le noir; met en lumière l'espace des performeurs; établit un rapport de distance et de frontalité entre les spectateurs et les acteurs; et organise une expérience temporelle linéaire en marquant le début et la fin.

### 1.2.2 LE REGIME D'ATTENTION D'UNE PERFORMANCE EN MILIEU MUSEAL

Le régime d'attention du spectateur dépend du contexte de représentation. En déplaçant la performance dans un lieu non théâtral, il est possible de structurer autrement l'expérience du spectateur. Il est intéressant de porter un regard sur la pratique de Tino Sehgal qui s'est fait une spécialité de chorégrapheur spécifiquement pour les musées. La performance qu'il a présentée lors de la Biennale de Venise 2013 est, en ce sens, un exemple pertinent. Volontairement sans titre, on y fait référence comme étant « his performance piece in which a small number of people hum and beatbox while moving on the floor. » (Batty, 2013) Cette appellation illustre assez justement la démarche de l'artiste qui, au lieu de créer des objets d'art, s'efforce à réfléchir à des « constructed situations ». (N. Mancoff, 2013) Il génère ce qu'on pourrait appeler des mises en situation qui engagent le corps d'un ou plusieurs performeurs professionnels ou non. Son approche du corps s'appuie notamment sur un passé de danseur (Le Roy, Bel, Platel). Les situations de Tino Sehgal articulent un instant privilégié dans l'espace muséal où l'interaction et l'engagement du visiteur sont remis en question.

La performance présentée lors de la Biennale de Venise en 2013, prend place au Padiglione Centrale ai Giardini positionnant la rencontre entre les spectateurs et les performeurs dans un espace muséal typique : une salle vaste, avec des murs blancs et un éclairage uniforme. Spatialement, il n'existe aucune démarcation physique ou lumineuse de l'espace de performance. Ainsi, l'action des performeurs forme un microcosme autour et à travers duquel les spectateurs sont invités à déambuler.

Ne disposant pas d'un espace scénique spécifique et exclusif, la proposition de Tino Sehgal partage l'espace d'exposition avec le travail d'environ cinq artistes visuels. (figure 13) Cette organisation de l'espace répond aux normes et aux conventions muséales actuelles : toutes les œuvres disposent de l'espace nécessaire à leur propre expression, plusieurs œuvres se côtoient et une lumière générale plonge œuvres et visiteurs dans le même espace. La performance de Sehgal s'inscrit alors comme un objet au même titre que les toiles, les dessins ou les sculptures qui l'entourent.

La singularité de l'espace muséal est de permettre aux spectateurs toute liberté déambulatoire ce qui a pour effet de redéfinir constamment la forme de l'espace des spectateurs. À certains moments, ils sont plus nombreux à l'entrée de la salle, à d'autres moments, il y a très peu de personnes ou, au contraire, une grande masse d'individus se rassemble uniquement d'un côté. En agissant comme un centre

magnétique, la performance invite le spectateur à s'arrêter s'il veut observer attentivement. La proposition de Sehgal, par son caractère performatif lent et par sa position dans le lieu, invite le spectateur à moduler sa pratique de l'espace. On observe alors que les spectateurs choisissent leur position dans le lieu en fonction de l'endroit d'où ils sont entrés dans la pièce et en fonction de l'angle de vue qu'ils désirent entretenir avec la proposition. Le rapport spectateur-performeur, la considération du point de vue et la pratique de l'espace créent alors un système organique où la limite entre les espaces se brouille.

De plus, cet exemple permet d'observer une performance qui s'inscrit de manière cyclique dans le parcours du spectateur. Ceci est dû à la liberté qu'a le spectateur de déambuler aléatoirement à travers les différentes pièces du musée. Dans la mesure où la performance est positionnée au point de rencontre de quelques corridors de circulation, il devient inévitable pour le visiteur de croiser à plusieurs reprises la performance. (figure 14) Il se dégage ainsi une logique circulaire qui construit une expérience sur les bases d'une accumulation de fragments. La performance est ainsi livrée en morceaux plutôt qu'en entier. Par la pratique de l'espace muséal, la performance s'inscrit donc ponctuellement et de manière répétitive dans l'expérience du visiteur. Chacun achèvera sa visite de l'exposition avec un parcours différent et la place de la performance dans ce parcours sera unique pour chacun. Certains auront vu des fragments de performance deux fois, d'autres cinq. Certains auront observé tel type de toile avant la performance, d'autres, une sculpture minimaliste. On ouvre donc la voie à la mise en relation de la performance et des expériences vécues par le spectateur avant et après la rencontre.

La proposition de Tino Sehgal réorganise donc l'espace habituel de représentation et, ce faisant, invite le spectateur à construire un autre type d'expérience. Il se révèle ainsi une performance qui peut être observée de différents points de vue; un espace de rencontre entre spectateur et performeur qui prend position au milieu d'éléments plastiques ; et une expérience qui se construit sur la libre circulation et les visites successives du spectateur dans l'espace de la performance.

### **1.3 DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE**

Le projet de Sehgal est un exemple qui invite à réfléchir l'organisation de l'espace pour son potentiel à



générer des relations mouvantes et dynamiques entre les différents éléments présents. Il se dessine ainsi un « dispositif » spatial qui s'appuie sur le temps de l'expérience qui passe pour exacerber les perceptions du spectateur.

Dans son étude sur le système pénitencier (*Surveiller et Punir*, 1975), le philosophe français Michel Foucault emploie le terme dispositif pour décrire l'organisation de diverses stratégies qui ont pour visée de conditionner l'agir de l'Homme. Le philosophe et historien Michel De Certeau dans *L'invention du quotidien – L'art de faire* (1992) fait une courte étude critique des propos de Foucault et synthétise cette dynamique d'influences en deux composantes : les *procédés* et le *discours*. Les procédés sont les stratégies techniques, juridiques et morales employées. Le discours renvoie à la finalité, c'est l'intention derrière le dispositif. Ce que met de l'avant De Certeau, c'est la décomposition du dispositif en deux éléments qui permettraient d'en révéler les dynamiques de fonctionnement.

En ce sens, le philosophe italien Giorgio Agamben, qui entretient un lien étroit avec la pensée de Foucault, décrit le dispositif comme « un ensemble hétéroclite comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques [...]. [Un dispositif] c'est le réseau qu'on établit entre ces éléments. » (Agamben, 2008) Pour ces auteurs, un dispositif n'est pas qu'un objet et il ne peut être réduit aux éléments qui le constituent. C'est un système complexe d'interrelations. Ce qui unit à la fois Foucault, De Certeau et Agamben, c'est le renvoi à une structure régulatrice qui a pour fonction de limiter, d'orienter et d'influencer le devenir de l'homme.

### 1.3.1 INSTALLATION IMMERSIVE : *SANCTUARY* DE BRETT BAILEY

À cet égard, l'installation *Sanctuary* de Brett Bailey est un exemple éloquent de dispositif scénographique qui orchestre l'expérience de l'observateur au rythme d'une succession de perceptions. Brett Bailey est un artiste sud-africain qui travaille à la frontière du théâtre et de l'installation. Sa démarche interroge l'approche colonialiste de l'occident en Afrique. Il traite du déséquilibre de pouvoir et des dynamiques à travers lesquelles certains humains réussissent à exploiter d'autres humains, leur territoire et leur profit. (Crawley, 2015) Le projet *Sanctuary* a été présenté à la Quadriennale de Prague 2011 dans le cadre d'une installation extérieure de groupe nommée *Boxes* où une quinzaine d'artistes



ont été invités à investir l'espace d'un cube blanc. L'expérience que propose Bailey invite le spectateur à entrer dans un cube à deux étages. (annexe A) Le parcours débute ainsi par un escalier menant au premier étage. Il y fait complètement noir et un chant choral chrétien plutôt angélique se fait entendre. Bercé par cette musique, le visiteur doit se déplacer à l'aveugle, vulnérable, dans une série de corridors. L'espace dégage un sentiment de plénitude et de calme. Par la suite, sa déambulation le mène à un escalier qui le reconduit au rez-de-chaussée. Il y découvre une pièce intime et chaleureuse où trône un autel chrétien avec cierges et ostensor. Dans cette pièce, tout est silencieux. Le visiteur trouve en face de l'autel un livre qui ressemble, dans sa forme et sa composition, à une bible. Il y est écrit, à la manière de versets, le vécu d'un jeune garçon qui, à l'âge de 5 ans, a été agressé sexuellement par un prêtre.

Cette installation est une œuvre forte élaborée en deux temps qui joue sur le contraste des sentiments et des perceptions du spectateur qui passe de la plénitude et du calme à l'horreur et à la tristesse. Il se construit alors un effet d'étrangeté. L'esprit et le corps semblent avoir de la difficulté à s'harmoniser. Le corps est chargé d'un sentiment de plénitude (issu du 1er étage), tandis que l'esprit s'adonne à la lecture d'un témoignage poignant. Pour avoir vécu personnellement cette installation, le seul souvenir qu'il me reste, c'est qu'à la lecture du livre, j'étais complètement abasourdi et confus. Je tentais de renier ma compréhension du texte : « Non, est-ce que je lis réellement ça? », « Je dois mal lire! ». Le projet invite le spectateur à vivre l'équivalent d'une chute émotionnelle qui s'initie par la plénitude, pour ensuite mener au déni et finalement se terminer par la tristesse. L'expérience concrète dans le cube dure un maximum de 10 minutes.

Au regard de cet exemple, on observe qu'il est possible de créer une expérience sensible à partir de la résonnance et de la succession des perceptions organisées dans l'espace. C'est ce qui fait référence au terme dramaturgie spatiale telle que nommée dans l'introduction. Cette approche articule une redéfinition du rapport entre l'observateur et l'œuvre dans la mesure où « le créateur de l'œuvre ne cherche pas à délivrer un message quelconque, à prévoir un résultat, il crée seulement les conditions de possibles expériences spatiales. » (Alberganti, 2013) Il se dessine alors un dispositif où le visiteur se retrouve devant une série de stratégies scénographiques qui génèrent des phénomènes perceptifs et cognitifs qu'il doit lui-même assembler pour donner sens à son expérience. Il devient un visiteur-créateur et, de manière autonome et individuelle, il définit le type de relation qu'il aura avec l'œuvre.

### 1.3.2 LES FRONTIERES

Le travail d'analyse du chercheur Alain Alberganti, dont le travail porte sur l'espace et le corps dans l'art de l'installation, offre un regard avisé sur le travail de chevauchement et d'entrelacement des espaces. *De l'Art de l'installation* découle de sa soutenance de thèse de doctorat en esthétique, science et technologie des arts à l'Université Paris 8 (2009). Il aborde notamment l'installation immersive pour sa qualité à inscrire le spectateur dans une traversée de frontières. À la différence de la limite, qui est l'indice qui met fin à une chose, la frontière est ce qui se trouve entre deux éléments.<sup>1</sup> Il faut voir la frontière fondamentalement comme permettant l'échange entre deux entités. À force d'exemples, il définit trois types de frontières : physique, perceptive et thématique. La prochaine section vise à s'approprier la taxonomie de l'auteur et à y réfléchir les termes en regard de *Sanctuary* de Brett Bailey et du Musée Juif de Berlin de Daniel Libeskind. Ces deux exemples proposent un environnement architectural qui organise la succession des espaces, le parcours du spectateur et module son attention comme le ferait un dispositif scénographique.

#### LE SEUIL, UNE FRONTIERE PHYSIQUE

Dans *Sanctuary*, lorsque le spectateur franchit le seuil de la porte et que cette dernière se referme derrière lui, il est plongé soudainement dans un noir complet. La rupture est drastique. Ici, le seuil est l'indice du passage entre deux frontières physiques et permet la transition entre l'espace du monde réel et celui de l'installation. Le passage entre le dehors et le dedans s'articule dans ce cas-ci de manière brutale. Un tel procédé engendre un moment d'adaptation et peut-être même une certaine angoisse chez le spectateur.

Dans un geste de complémentarité, il est intéressant de poser un regard sur le musée historique de Berlin, plus précisément sur son extension conceptualisée par l'architecte Daniel Libeskind achevée en 1999. (annexe B page 78) Ce projet architectural accueille une exposition sur la vie juive et la culture à Berlin avant l'avènement du nazisme. Au bâtiment de Libeskind, il n'existe aucune porte officielle. L'accès se fait par un souterrain auquel le visiteur a accès en passant par le Kollegienhaus, le premier bâtiment du musée. (annexe B page 79) Dans ce projet, c'est le souterrain en entier qui constitue le seuil permettant le passage entre l'espace du quotidien et celui de l'exposition. La traversée se présente comme subtile, graduelle et symbolique. Cet espace invite le visiteur à travers un parcours

<sup>1</sup> Élaboré à partir des définitions présentées au Centre national de ressources textuelles et lexicales : <http://www.cnrtl.fr/definition/limite>

scénographié qui induit un sentiment d'oppression. Pour ce faire, l'architecte organise une série de corridors qui engage des jeux de proportions et de matérialité. Par exemple, il incline subtilement le sol et change le rapport de proportion en hauteur ce qui entraîne le visiteur dans un déséquilibre. Il travaille également à l'alternance entre des couloirs blancs immaculés et des espaces de béton brut où la réverbération acoustique est exacerbée. (annexe B page 80) Il crée ainsi des spatialités qui favorisent un sentiment d'étrangeté et de perte de repères. De plus, en permettant de rares entrées de lumière naturelle, l'éclairage du bâtiment réaffirme cet état d'emprisonnement.

Le seuil renverrait donc au point de bascule entre deux espaces réels et distincts. Il souligne le passage entre l'extérieur et l'intérieur d'une chose. Le seuil est l'indice construit qui révèle la traversée de la frontière physique et qui permet, du même coup, de faire résonner deux espaces praticables entre eux.

#### *L'IMMERSIVITE, UNE FRONTIERE PERCEPTIVE*

Ces projets présentent également un second type de frontière : l'immersivité. Il faut préciser que l'installation peut être immersive, donc inclure la présence du corps humain, sans nécessairement engendrer l'immersivité (et vice-versa). L'immersivité relève de ce qu'on pourrait appeler la qualité de l'englobement. (Alberganti, 2013) Elle advient lorsque la traversée des frontières engage un changement de mode de perception et de mentalité chez le spectateur. Toute la complexité de la conception du dispositif s'articule autour de cette idée : comment permettre ce changement d'état ?

Si on revient à l'exemple de Bailey, la transition se fait quasiment dès le début. Dès les premières secondes, l'installation nous empêche de voir et, ainsi, nous oblige à changer de mode de perception parce qu'il coupe le sens privilégié par lequel nous sommes en relation avec monde. Ainsi, plongé dans le noir, il devient impératif pour le spectateur d'éveiller d'autres sens que celui de la vision.

Pour le Musée Juif, l'éveil des sens est engendré par la visite de trois espaces immersifs : le Jardin de l'exil, la Tour de l'holocauste et l'installation Shalechet. Chacun d'entre eux met en jeu de manière spécifique le corps du spectateur. Dans le Jardin, le spectateur déambule parmi d'énormes colonnes ordonnées sur une grille où le sol est en pente composée. (annexe B page 81) Naît alors un sentiment de déséquilibre vis-à-vis des proportions (entre soi et les structures architecturales) et un déséquilibre

physique et concret dû à la pente composée. L'installation Shalechet, quant à elle, engage le visiteur à marcher sur des pastilles de fer qui produisent un son froid et métallique à chaque mouvement de pied. (annexe B page 82) Finalement, la tour de l'holocauste est une pièce de béton où résonne la respiration du visiteur, le bruit de ses pas et le froissement de ses vêtements. (annexe B page 83) D'une certaine manière, ces trois pièces n'offrent rien à voir. La vue est évacuée ou, du moins, ce n'est pas par elle seule que se construit l'expérience. Chacune des pièces englobe le corps du spectateur par une autre voie : le jeu des proportions, l'action de marcher, la résonnance sonore. Ces pièces demandent aux spectateurs une action : marcher (généralement), s'asseoir ou écouter. Le changement de mode de perception s'effectue, car le corps est en relation avec l'environnement ; parce que l'environnement demande au corps d'accomplir une action.

#### *LA RESONNANCE, UNE FRONTIERE THEMATIQUE*

Finalement, la dernière frontière est celle qui met en relation « l'intériorité et l'extériorité ». L'installation s'affirme comme le lieu d'un dialogue entre deux types de vécus chez le spectateur : celui du monde extérieur à l'installation (sphère intime, politique, familiale, etc.) et l'expérience de l'installation propre au spectateur. Cette dynamique émerge des objets et des phénomènes que l'artiste organise et de leur capacité, non pas à engager une narration, mais plutôt à mettre en jeu le vécu et les souvenirs du spectateur. L'espace thématique renverrait à ce qui s'organise à même le corps du spectateur à partir des perceptions accumulées tout au long de l'expérience.

L'espace thématique est différent pour chacun dans la mesure où il transite par l'unicité des êtres (de leur corps, de leur esprit, de leur vécu, de leur sensibilité). Chose certaine, la traversée de la frontière thématique nécessite une qualité d'engagement (une qualité d'immersivité) de la part du spectateur. Si le spectateur a vécu l'immersivité, si son corps-percevant est engagé dans la mise en résonnance des éléments entre eux, il lui sera plus facile de créer une corrélation entre son expérience perceptive et les événements du réel.

Dans le cas de Bailey, la résonnance est à son apogée lorsque le spectateur lit le témoignage de l'enfant. C'est en quelque sorte lorsque le visiteur devient l'élément transitoire entre le discours de l'art (la proposition artistique) et celui de la vie (sphère intime, politique, familiale, etc.) que tous les éléments trouvent leur place et résonnent entre eux. Il est également intéressant de considérer la

résonnance comme pouvant générer un effet de rétroaction permettant au spectateur de revivre, de revoir, de ressentir tout son parcours avec plus d'acuité, lui permettant potentiellement d'être plus sensible aux phénomènes dans l'espace et à leur mise en relation.

Les frontières physiques, perceptives et thématiques, sont des notions clés qui permettent de construire une possible dramaturgie spatiale. Ces exemples permettent de définir trois types d'intervention : le seuil comme bascule permettant le passage entre l'espace-temps du quotidien et celui de l'œuvre ; les modalités de perception alternative comme source au changement de régime d'attention nécessaire à l'immersivité ; et une mise en résonnance entre l'expérience du spectateur et les phénomènes observables dans le but de lui permettre la construction d'un récit à travers sa propre expérience spatiale.

### 1.3.3 LE RÉCIT D'ESPACE

Par le travail sur les frontières, je vise le détournement des pratiques usuelles de l'espace au théâtre dans le but de générer chez le spectateur « l'autostructuration d'un monde par la perception »<sup>2</sup> (Le Blanc, 2004). Ce qui est recherché c'est un glissement de la posture du spectateur. Le dispositif scénographique s'adresse au corps-percevant c'est-à-dire au corps, qui engagé dans l'action de percevoir, devient l'élément par lequel transite la conscience du monde et d'être au monde. La perception est « l'acte qui nous fait connaître des existences. », affirme Merleau Ponty dans *La structure du comportement*. C'est sur cette relation d'inhérence entre l'Être, le corps et l'espace que le dispositif scénographique engage la réflexion. Le dispositif, parce qu'il constitue un environnement autre qui diffère de l'espace du quotidien, engage le corps du spectateur dans d'autres modalités d'être et le confronte à interroger la manière usuelle par laquelle il pense, agit et ressent.

Le travail de conception de l'espace, élaboré dans une perspective de mise en dialogue des frontières, renvoie donc aux spectateurs la responsabilité de fonder une nouvelle appréhension de son environnement. Il s'agit de penser le corps du spectateur et son expérience déambulatoire sur des bases phénoménologiques, c'est-à-dire comme pouvant être à l'origine d'une autre vision du monde.

---

<sup>2</sup> Autre manière pour exposer l'idée selon laquelle le spectateur est invité à générer un récit qui lui est propre. Par « autostructuration » je désire souligner l'autonomie, l'indépendance et la légitimité du spectateur à créer « un monde », c'est-à-dire une compréhension des choses, une interprétation personnelle des phénomènes vécus, bref un récit.

Le dispositif invite le spectateur à construire un récit d'espace qui lui est propre issu de l'accumulation et de la succession des perceptions spatiales. À la différence de l'espace théâtral traditionnel qui présente une image à distance, le spectateur est ici invité à habiter l'espace.

L'espace scénographique ne se limite donc plus à une organisation géométrique et géographique définie. Il est alors considéré en fonction de la capacité de l'individu à le traverser ou non. Au regard de la perception du visiteur, il y a une transformation des lieux dus à des voisinages successifs. L'espace devient habité, car l'individu ajoute à chaque visite une valeur qualitative. La présence récurrente d'un spectateur dans un espace est la condition nécessaire permettant d'attribuer une personnalité spécifique au lieu. Lorsqu'on comprend qu'un espace est avant tout un lieu pratiqué et que la nature de la pratique dépend de l'individu, il est possible d'entrevoir l'action de déambulation comme un agent générateur de récits d'espace c'est-à-dire comme initiateur de trajectoires, de successions de spatialités et d'enchaînements de perceptions.

Si le récit d'espace renvoie à l'expérience du spectateur qui l'habite, le terme dramaturgie spatiale engage spécifiquement l'esprit du concepteur à anticiper ces relations. Il se définit alors deux pôles d'action : le créateur qui articule des stratégies (techniques, plastiques, poétiques) et le spectateur qui active les espaces par sa présence et son vécu.

## CHAPITRE 2 : LE DISPOSITIF SCENOGRAPHIQUE

Le prochain chapitre sera consacré à la description de mon projet artistique. Ma recherche favorise une approche processuelle c'est-à-dire qui s'attarde à la genèse du projet et à son développement. Il s'agira ici d'élaborer une sorte d'archéologie de la création du parcours réflexif et imaginaire dans l'optique de révéler les enjeux rencontrés et les solutions appliquées. De nature chronologique, cette section présente dans un premier temps les notions clés convoquées dans le dispositif pour, par la suite, expliciter plus précisément leur activation spécifique au sein de chacun des espaces.

### 2.1 NOTIONS CLES DU DISPOSITIF

#### 2.1.1 LE TSUBONIWA COMME MODELE

Mon projet de création vise l'élaboration d'un dispositif scénographique qui permettrait une expérience théâtrale axée sur la déambulation, la proximité avec l'action et l'englobement scénographique. Mon projet de création trouve son origine dans l'expérience que j'ai eue du projet de Tino Sehgal lors de la Biennale de Venise 2013. À ce sujet, mon intérêt se porte sur la coprésence entre performance et objets plastiques<sup>1</sup> ainsi que sur une organisation fluide du temps et de l'espace permettant au spectateur de bâtir une trajectoire qui lui est propre.

Lors de ma visite à la Biennale, je me suis prêté à l'exercice d'étudier (ou plutôt de spéculer sur) les possibles relations pouvant naître de la cohabitation, dans un même lieu et un même temps, entre des éléments plastiques et la présence de corps en action. Ceci m'a permis de réfléchir sur les paramètres et les limites spatiales pouvant influencer la mise en dialogue de deux types d'éléments hétérogènes. À ce sujet, je considère que le nombre d'objets plastiques présents dans l'espace ainsi que leur « poids plastique » (c'est-à-dire leur capacité à s'affirmer comme pôle magnétique de par leur forme, leur couleur et leur texture : attirer le regard, rayonner dans l'espace, influencer sur l'état du visiteur, etc.) me semble être des éléments à considérer. D'emblée, dans le cas de Tino Sehgal, si l'on s'attarde aux proportions de l'espace et à la disposition des objets, la pièce qui accueillait la performance me semblait être surchargée. L'impact d'une œuvre jugée singulière, malheureusement, se noyait au sein

---

<sup>1</sup> Dans le cas de Sehgal, les « objets plastiques » sont les œuvres (dessin, peinture, sculpture, etc) présentées lors de la Biennale et exposées dans la même pièce que la performance. Dans le contexte de mon projet de création, les « objets plastiques » seront des chambres immersives scénographiées. Elles seront clairement explicitées tout au long de ce chapitre.

d'un parcours trop vaste. En ce sens, par ce type d'organisation spatiale, je considère qu'il s'avère difficile de porter une attention régulière et fluide sur l'ensemble ce qui empêche de créer des ponts entre les éléments constitutants (les objets plastiques et la performance). La déambulation du visiteur s retrouve saccadée, car le souffle manque. Son regard et son corps sont constamment confrontés à des coupures de rythme et de ton ce qui rend la navigation très peu naturelle. Ceci nuit à générer une expérience holistique de l'espace.

Dans le contexte de mon mémoire-crédation, je me suis alors attardé à limiter et concentrer l'attention du spectateur à 3 ou 4 éléments. Selon moi, ce geste rend possible l'idée d'un parcours cyclique. En ce sens, j'ai voulu que le spectateur comprenne qu'il y avait quelque chose au-delà du premier contact. Pour y arriver, je trouvais important de réduire au minimum le nombre d'éléments qui entreraient dans le champ perceptuel du spectateur. Ayant la possibilité de faire rapidement le tour du dispositif, il aurait alors compris que l'expérience invite à la récurrence. À mes yeux, être invité à revoir plusieurs fois les mêmes éléments perpétue l'acte de perception et en favorise la déclinaison dans la mesure où l'engagement dans la répétition pousse le spectateur à moduler, de manière mineure ou majeure, sa manière d'être dans l'espace. Par exemple, il est possible d'imaginer qu'un premier parcours ordonné de l'espace ferait place par la suite à une trajectoire en bifurcations et en ce sens, il me semblait primordial que le dispositif puisse permettre d'adopter l'errance et la rêverie.

Rapidement, j'ai ressenti le besoin de fixer mes idées dans la matière. J'ai esquissé, en plan, plusieurs configurations spatiales inspirées de lieux dont j'avais fait l'expérience : par exemple des églises, des sous-sols, des appartements. Dans l'idée du cycle, j'ai tenté de cerner une plantation qui engagerait le spectateur dans un voyage incertain à travers une succession de chambres immersives. Spatialement, il était prioritaire que chacune des chambres soit un univers clos qui ne se révélerait pour le spectateur qu'une fois qu'il serait à l'intérieur. J'aimais l'idée que le seuil de la porte de chaque chambre puisse marquer une rupture franche. À l'intérieur, il y aurait un univers autonome et extraordinaire. À l'extérieur, un environnement moins structuré et plus calme. La construction du récit de l'espace s'est alors articulée autour de la volonté de marquer fortement le spectateur lorsqu'il serait à l'intérieur d'une chambre pour qu'il puisse, par la suite, vagabonder à son rythme chargé des stimuli accumulés.



Lorsqu'est venu le temps de fixer et de donner corps à mes intentions, c'est au sein de la forme et de la fonction du *tsuboniwa* (jardin japonais) que j'ai trouvé les assises nécessaires. Le *tsuboniwa* s'est affirmé comme le modèle à partir duquel il était possible de représenter le projet.

Dans la culture japonaise, les jardins ont une vocation symbolique et spirituelle. Il existe plusieurs types de jardins et chacun a sa fonction propre. Les *tsuboniwa* ont pour spécificité d'être de petits espaces confinés entre quatre murs. Ces lots grands en moyenne comme deux tatamis (1,33 m<sup>2</sup>) se situent au centre d'une propriété privée en milieu urbain. Ils sont élaborés de manière à ce que plusieurs pièces de la maison puissent communiquer visuellement ou physiquement avec le jardin. (figure 15)

Implicitement, le *tsuboniwa* favorise un certain type d'errance. Il ne s'agit pas d'y vagabonder physiquement, car les dimensions restreintes des maisons de ville japonaises ne s'y prêtent pas, il s'agirait plutôt d'une errance perceptive. Le *tsuboniwa* organise une succession de points de vue sur un espace privilégié. Or, chacune de ces stations permet de poser un regard signifiant sur un élément précis qui s'affirmera alors comme un objet de méditation. En s'abandonnant à la contemplation et à la méditation, l'utilisateur favorise le contact avec ce qui serait de l'ordre de l'inconscient.

Dans ces conditions, l'organisation du temps s'inscrit dans le quotidien de l'individu par une logique de type circulaire. De manière ponctuelle, l'utilisateur est appelé à revenir visuellement ou physiquement vers le jardin. Il lui est possible de créer une relation intime avec son environnement dans la mesure où il y a récurrences de contacts. Avec le temps, il se construit un récit d'espace car, chacun des accès au jardin s'inscrit dans une organisation sensible et spécifique à chaque individu. En ce sens, au sein d'une même pièce, on peut imaginer qu'un individu préférera le contact visuel avec un amas de pierres tandis qu'une autre personne cherchera la teneur sonore d'une cascade d'eau. Le *tsuboniwa* tire profit de l'hétérogénéité spatiale et en tant que modèle il affirme la superposition et la contamination des stimuli comme paramètre indissociable et indispensable pouvant mener à la création d'un vécu intime et spécifique à chacun.

De plus, ce qu'il y a de particulier dans le *tsuboniwa*, c'est l'alliage entre l'espace quotidien et l'espace spirituel. La maison urbaine japonaise se définit alors comme un espace chargé d'éléments signifiants organisés de manière à ce que l'individu puisse assembler et composer son rapport à son

environnement en fonction de son désir et de son état immédiat. Cette attention portée sur l'indiscernabilité et la malléabilité de l'espace usuel et de l'espace sacré révèle la volonté implicite de mon projet à tenter de bâtir une pratique d'espace qui allierait quotidien et intime. En ce sens, il est intéressant d'instaurer chez le visiteur un type d'errance (action de déambuler qui implicitement engage à des visites récurrentes et aléatoires des différents espaces) non pas dans l'idée de banaliser les lieux, mais plutôt pour instaurer une familiarité et une accoutumance pouvant générer chez le visiteur un sentiment d'appropriation spatiale jugé nécessaire au déploiement d'un vécu véritablement intime<sup>2</sup>. En soulignant ces considérations, l'intention derrière le dispositif est ainsi d'arriver à cet équilibre entre un espace-temps extraordinaire et sacré qui appelle la contemplation, l'immobilité et le ressourcement versus un espace-temps usuel qui favorise une déambulation libre, fragmentaire, chaotique et quelquefois superficielle du lieu.

## 2.1.2 NOTRE RELATION A L'AUTRE ET A L'ENVIRONNEMENT

Si je m'intéresse autant à articuler un discours sur l'espace et à partir de l'espace, c'est que je considère ce matériau excessivement malléable et éloquent pour aborder l'humain dans sa relation à l'autre. La manière de gérer l'espace ou de le pratiquer est une source de sens pour ceux qui l'habitent et un principe d'intelligibilité pour celui qui l'observe. Dans un milieu urbain par exemple, le nombre de cafés, de théâtres, de stations-service, d'autoroutes, de postes de police; leur position, leur architecture et leur fréquentation parlent à la fois de l'individu, de la collectivité et du pouvoir. À l'échelle de la maison, la division des pièces, la fonction de celles-ci, leur rapport à la lumière, à la sécurité (épaisseur des murs, nature des portes et des verrous) et la concentration d'individus sont des éléments qui témoignent des rapports entre les individus. L'espace est l'indice d'un récit sur l'identité. En ce sens, mon projet de création vise une prise de position intellectuelle et artistique sur le caractère régulateur de l'espace dans notre mise en relation avec l'autre. Dans la mesure où essentiellement l'art raconte, je crois que ce travail sur l'espace offre l'opportunité de se raconter différemment.

Le mot du vieil haut-allemand pour exprimer le mot bâtir est *buan*, ce qui signifie habiter ou encore demeurer, séjourner. Dans *L'enseignement de la Chine : le tao de la ville*, l'architecte Carl Fingerhuth

---

<sup>2</sup> Ce paramètre est d'autant plus important dans le contexte de représentation éphémère et expéditif que constitue généralement l'espace de l'art installatif. Le visiteur offre généralement très peu de son temps à une proposition artistique pour agir. Dans le cas de ma création, j'anticipe qu'il demeurera 5 à 7 minutes dans chacune des chambres. Le parcours cyclique est donc primordial, car il permet de réengager le spectateur dans une nouvelle visite de l'espace.

démontre comment *bauen*, *buan*, *bhu*, *beo* renvoient à *bin* (suis) dans les tournures *ich bin* (je suis) et à la forme impérative *bis*, sois. En posant ainsi la question : que veut dire *ich bin* (je suis)? « Le vieux mot *bauen*, auquel se rattache *bin*, nous répond : je suis, tu es, veulent dire : *j'habite, tu habites*. La façon dont tu es et dont je suis, la manière dont nous autres hommes sommes sur terre est le *buan*, l'habitation. » (Fingerhuth, 2006)

La relation que Fingerhuth établit entre être et bâtir me semble révélatrice du degré de perméabilité de l'homme face à son environnement (et vice versa). Cet architecte accumule une expérience professionnelle signifiante en Chine et en Europe. Il articule ainsi un discours éloquent sur la façon dont les tendances modernistes européennes influencent l'urbanisme et l'architecture en Asie. En explicitant des projets antérieurs, l'auteur témoigne de la manière selon laquelle l'Asie se tourne drastiquement vers la mentalité architecturale occidentale au risque de précipiter les valeurs traditionnelles dans l'oubli. Selon l'auteur, il y a là problème dans la mesure où, en détruisant les bâtiments du passé pour de nouvelles constructions, il y a des pertes signifiantes en ce qui concerne la survivance des traditions architecturales et des signatures esthétiques locales. L'auteur remarque un changement de paradigme important qui s'affirme par un recul de l'idéologie traditionnelle articulant l'intuition, l'émotion et la spiritualité et, à l'inverse, un engouement pour les valeurs occidentales modernes telles que la rationalité et le contrôle. La science et la technique sont alors privilégiées, reléguant du même geste l'art et la philosophie au rang de composantes facultatives.

Complémentairement, le philosophe allemand Peter Sloterdijk voit dans les paradigmes modernes une obsession pour le mouvement. Il postule que le modernisme, en désirant construire un monde lisible, efficace et accessible, a engendré une idéologie de la cinétique où chaque action doit en engendrer une subséquente. Il se crée alors un enchevêtrement de situations toujours plus rapides qui tendent vers l'abolition totale des distances physiques et des intervalles temporels. (Sloterdijk, 2003) L'architecte Finlandais Juhani Pallasmaa va également en ce sens lorsqu'il parle de temps et d'espace condensé. (Holl, Pallasmaa et Pérez-Gomez, 2006) Ces trois auteurs partagent une inquiétude quant à l'accélération du monde. Ces lectures ont constitué un terreau fertile à la genèse du projet de création. Je retiens principalement la prédominance d'une gestion du temps et de l'espace qui génère l'isolement. Les opportunités de rencontres sincères et signifiantes se font rares. Ceci découle principalement de l'importance donnée au quotidien à la vitesse et au rendement, et qui a pour

conséquence de rejeter le caractère d'inhérence entre les individus et l'environnement, c'est-à-dire de retirer l'homme de son écosystème relationnel.

Cette section résume très sommairement mes considérations philosophiques et anthropologiques sur l'espace. C'est dans l'optique de proposer un contrepoids aux enjeux soulevés ici que j'ai élaboré le présent projet de création. Je désire inscrire le spectateur dans un dispositif qui agirait comme refuge c'est-à-dire comme une cellule protectrice qui, parce qu'elle s'extrait des conventions spatiales et temporelles liées au quotidien, serait en mesure d'activer la richesse d'évocation et le potentiel poétique de notre rapport à l'environnement. Permettre aux spectateurs de prendre conscience de leurs corps comme objet percevant, c'est également permettre une expérience qui se nourrit de la présence de l'autre ; d'être en présence de l'autre.

### 2.1.3 ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU REGARD

Concrètement, le dispositif a pris forme à travers une organisation étudiée des masses et des volumes. Ce travail, élaboré à partir de croquis et de schémas, a permis de déterminer les frontières physiques des différents espaces immersifs. Cette section présente la généalogie de la démarche scénographique et rend compte de la réorganisation de l'espace théâtral effectuée. Cette étape de conception articule les considérations théoriques et conceptuelles convoquées au chapitre 1.

Dans un premier geste, j'ai considéré l'espace théâtral traditionnel comme étant divisible. Délimité par le cadre de scène, il y a du côté de la salle, l'espace du spectateur, et du côté de la scène, l'espace scénique. Dans la mesure où la scène permet la rencontre de deux langages, il est pertinent donc de faire la différenciation entre l'espace de la performance et celui de la scénographie. En fonction de cette taxonomie, j'ai tenté de configurer les relations entre les espaces. (figure 16) Pour ce faire, j'ai réalisé un glissement de l'espace scénographique vers celui du spectateur. Ce faisant, j'ai favorisé la construction d'une expérience immersive qui aurait comme base l'organisation des éléments scénographiques.

Dans un deuxième temps, mes réflexions se sont tournées vers le *tsuboniwa*. Pour rendre tangibles ses dynamiques spatiales, j'ai schématisé une possible trajectoire cyclique (figure 17). Par la suite, j'ai modulé ce croquis pour y intégrer des espaces clos. Ce faisant, la performance a pris la place du jardin

et les espaces en périphérie sont devenus des chambres immersives, établissant ainsi des points de vue spécifiques qui offriraient un angle de vision unique sur l'espace et la performance. La variété des points de vue et la trajectoire circulaire autour de la performance invitent le spectateur à prendre conscience de sa qualité d'observateur libre et subjectif.

Dans une troisième étape, j'ai transposé le schéma du dispositif en plan dans l'espace du Studio Alfred-Laliberté où allait avoir lieu mon essai scénique. (figure 18) J'ai travaillé à faire oublier l'espace architectural de la salle de spectacle en installant des rideaux de velours noirs en périphérie de l'espace. Ainsi j'ai isolé le dispositif de tous les stimuli extérieurs rendant plus aisée la concentration de l'attention du spectateur. L'ajout des rideaux a délimité un espace libre d'environ 50' x 50'. L'intégration du concept dans le lieu réel m'a confronté à des problématiques d'espace et de logistique très concrètes. Combien y aura-t-il de performeurs? De quelle superficie ont-ils besoin? Combien imagine-t-on de spectateurs? Comment s'organise leur parcours? Quel espace reste-t-il à investir avec les chambres immersives?

Depuis le début du projet, j'avais des idées sur la nature des interventions immersives et sur la place que la performance allait prendre, mais avant de faire des choix artistiques, il semblait primordial de mieux comprendre l'espace réel dans lequel le projet allait être aménagé. À travers mes différentes interrogations, j'ai tranquillement défini des contraintes et c'est à partir d'elles que les décisions ont été prises. Notamment, par simplicité et pour éviter toute interprétation possible quant au genre et au nombre de performeurs, il semblait cohérent de réduire à l'essentiel et d'ainsi mettre en espace deux performeurs : une femme (Erin Drumheller) et un homme (Alex Trahan).

Statuer sur la présence de deux performeurs a permis de considérer les dimensions de l'espace de performance. Envisageant leurs corps comme très peu mobiles, j'ai défini un périmètre de 6'-0" de circonférence comme espace de performance minimal pour chacun d'eux. J'ai ainsi créé l'équivalent de deux bulles performatives indépendantes l'une de l'autre entre lesquelles j'ai tenté d'établir un rapport de distance de manière à rendre visible leur autonomie. En répétition, j'ai réalisé qu'au-delà de 10'-0" de distance, il était possible d'envisager les deux performances comme évoluant séparément. À partir de ces notions de distance préliminaires, j'étais plus apte à définir la délimitation physique des installations immersives. (figure 19)

Par la suite, en étudiant les limites des espaces, j'ai déplacé, incliné et pivoté les chambres immersives dans le but de moduler les ouvertures par lesquelles l'espace de la performance était rendu visible. Pour entamer cette recherche sur les multiples points de vue, j'ai transposé en maquette le schéma d'espace précédent (annexe C). Avec de la lumière, une série de panneaux noirs et une seconde série de panneaux blancs, j'ai tenté de modifier la perception que le spectateur aurait des performeurs en changeant la nature du fond. Le mur arrière pouvait être noir ou blanc; plat ou anguleux; près ou loin; éclairé ou sombre. De ces explorations, je retiens que le cadrage et l'angle de vision nous permettaient d'isoler chacun des performeurs. Du point de vue A, le spectateur apercevait en même temps Erin et Alex ; tandis que du point de vue B, seulement Alex était visible ; à l'inverse, du point de vue C, c'était uniquement Erin qui était perçue. En considérant la position des chambres, l'espace de déambulation disponible et l'action des performeurs, j'ai rythmé la composition en mettant en valeur à certains moments l'angle d'une chambre, le plat d'un mur, le creux d'un corridor, etc.

#### 2.1.4 FRONTIÈRES PERCEPTIVES ET MODES DE VISION

Dans la volonté de m'adresser au corps percevant du spectateur, j'ai réfléchi la traversée des frontières perceptives à partir de ce que le philosophe et psycho éducateur français Michel Bernard nomme l'intersensorialité. (Bernard, 2002) Dans un article sur la corporéité, l'auteur traite du spectre sensoriel du corps en établissant le caractère chiasmatique du système perceptif. Le terme « chiasmatique » révèle la propriété contradictoire du processus de perception qui engage une double action du corps : il perçoit et produit simultanément. L'acte de percevoir, en stimulant plusieurs sens, expose les limites de chacun d'eux. Par exemple, la réalité que l'individu se construit à partir de l'action d'écouter ne serait pas entièrement conciliable et analogique avec la réalité de l'ouïe. Ce qui naît de l'intersensorialité, c'est-à-dire de la mise en relation de ces deux conceptions de la réalité (celle de l'ouïe et celle de la vue), c'est une construction fictive, hybride et évanescence qui tire profit à la fois de la temporalité perceptive propre à chacun des sens et de l'intensité des sensations perçues. Ainsi ce que l'auteur reconnaît c'est la propension active du corps-percevant et sa capacité à moduler les chemins par lesquelles les perceptions définissent une réalité. Le corps-percevant n'est pas une entité stable et immuable. À l'inverse, cette approche invite à comprendre le corps en réponse à son environnement et selon sa capacité à reconfigurer les voies à travers lesquelles les sensations sont appelées à se rencontrer en lui. C'est précisément sur cette caractéristique du corps que j'ai réfléchi la traversée des frontières perceptives. Elle se concrétise en privilégiant dans chacune des chambres une

manière précise de percevoir. Ce faisant, le geste scénographique agit sur deux plans. Premièrement, à l'intérieur des chambres, il est possible de réfléchir la temporalité de la perception, c'est-à-dire le découpage en séquence de l'expérience perceptive. C'est alors accepter que toutes les sensations ne soient pas nécessairement simultanées ni d'égale intensité et ainsi tenter d'en organiser la succession. Deuxièmement, associer un mode de perception par chambre offre l'opportunité d'organiser le trajet du spectateur dans le dispositif en relation à l'action concrète de passer d'une chambre à l'autre ; d'un environnement scénographié et autonome à l'autre. Pour ce faire, j'ai pris comme point de départ le régime d'attention du dispositif théâtral qui engage surtout la vision par la mise à distance entre le spectateur et l'espace scénique. Je me suis alors interrogé : existe-t-il d'autres modes de vision ? Serait-il possible de réfléchir une chambre immersive où l'action de voir s'activerait différemment ? Ce qui m'intéressait c'était d'organiser le dispositif sur la base de perceptions contrastées.

Ainsi, pour le premier espace, j'ai choisi la vision linéaire. Ce mode de vision engage un rapport de mise à distance permettant ainsi d'établir une lecture lisible et rationnelle de l'objet observé. C'est alors avoir une perception globale. À l'inverse, de trop près, il est difficile de percevoir l'entièreté de l'objet aisément. Il faut alors oublier l'idée de cerner la totalité de l'objet et se livrer plutôt à une expérience fragmentaire qui invite l'observateur à porter son attention sur les détails. Dans le cadre de mon projet, je me suis donc intéressé à renverser la posture usuelle du spectateur mis à distance de l'objet observé pour favoriser, à l'inverse, une expérience visuelle dans un contexte de grande proximité et qui, se faisant, inviterait le spectateur à concentrer son attention sur la matérialité des éléments, c'est-à-dire sur certaines particularités de la matière souvent jugées secondaires.

Pour le deuxième espace, je me suis intéressé à un type de vision que délaisse l'organisation traditionnelle de l'espace au théâtre : la vision périphérique. Physiologiquement, au lieu de s'adresser à la zone de la rétine qui permet une vision précise et dirigée (ce à quoi correspond la vision linéaire), la vision périphérique quant à elle active des bâtonnets aux extrémités de la rétine qui renvoient une image du réel moins sensible aux détails fins. La vision périphérique témoigne plus habilement du mouvement des formes. Or, le travail sur le flou et le mouvement m'a semblé très pertinent. J'ai ainsi réfléchi à l'élaboration d'une expérience immersive articulée autour de l'apparition et de la disparition de taches lumineuses destinées spécifiquement aux extrémités du champ visuel.



Finalement, pour le dernier espace, mon choix s'est arrêté sur la perception haptique. Par ce terme, je convoque ce que Pallasmaa définit comme un rapport à la peau. Cet architecte apporte une attention particulière à l'intersensorialité s'intéressant notamment à la peau pour sa capacité à témoigner des rapports de pression que l'environnement induit. Ce que l'auteur identifie c'est le possible chemin de la perception qui naît de la vision pour ensuite transiter vers le derme. Par exemple, dans le cas d'un individu dans un espace oppressant tel qu'un sous-sol à bas plafond, la vue capterait dans un premier temps le jeu des masses et des volumes. Puis, lorsque le corps prend conscience de ces données, la peau serait appelée à réagir par une déclinaison de micros tensions des muscles, de petites torsions de posture, par la dilatation des pores, l'augmentation de la sensibilité de la peau vis-à-vis la température, etc. Cet exemple positionne la peau par rapport à la vision, mais il serait également possible de remplacer la vue par un autre sens et le résultat serait similaire : les tissus du corps répondent avec précision et subtilité aux stimuli qu'envoient les autres sens. J'ai l'impression que le travail de création d'atmosphère scénique convoque ce type de contamination entre la vue et le toucher. Intrigué par cette mise en relation des sens, j'ai jugé pertinent de consacrer une chambre immersive à la perception haptique de la couleur. À ce stade, j'imaginais des pièces monochromes d'une grande intensité chromatique.

Ces choix reflètent le désir d'interroger les degrés de mise à distance du spectateur vis-à-vis de l'objet qu'il observe et l'espace qu'il occupe. Les modalités de vision retenues cherchent ainsi à intégrer sa présence et à engager son corps en entier dans l'expérience.

#### 2.1.5 FRONTIERE THEMATIQUE

Pour comprendre l'univers thématique que convoque le projet, il faut aborder les chambres immersives comme autant de petits cosmos condensés qui convoquent le spectateur à *tout oublier*. Ce terme ne doit pas être compris sous les modalités du spectaculaire. À l'inverse, il doit être activé dans une perspective méditative qui cherche à retirer l'individu de la superficialité du monde pour lui permettre une plongée dans une réflexion active.

J'ai alors convoqué la dynamique du *tsuboniwa* qui cherche à rendre signifiant la présence d'un objet dans l'espace. À chacune des trois chambres immersives, il a été assigné un « objet » : la fumée, l'eau



et la lumière. Mon choix s'est arrêté intuitivement et sans hésitation sur ces éléments pour leur propriété évanescence. Manipuler et figer la nature éphémère de ces matériaux semblaient renfermer un important potentiel d'attraction. Selon moi, il était nécessaire que ces éléments s'affirment avant tout comme objets de curiosité pour qu'ensuite ils puissent prendre au détour le spectateur et devenir objets de contemplation. Ainsi, la présence de ces éléments et leur mise en espace me semblaient nécessaires à la fois pour arrêter le spectateur dans sa déambulation et pour l'engager dans une errance contemplative.

L'espace de la performance qui constitue le quatrième espace est un peu différent dans sa logique conceptuelle. Cependant, ici, il s'aligne avec la volonté d'articuler un événement méditatif et il s'y consacre en concentrant l'attention du spectateur sur le corps des performeurs.

#### 2.1.6 POSTURE DU SPECTATEUR

Dans un dernier geste conceptuel, j'ai réfléchi le seuil de chacune des chambres (la délimitation construite entre deux espaces) comme l'occasion de moduler la posture du spectateur. En organisant le volume intérieur des chambres de manière spécifique, il me semblait possible de conditionner la position du spectateur et ainsi de l'obliger à regarder l'objet selon un angle précis. J'ai alors défini trois postures types : couchées, debout et le déséquilibre. Je voyais dans ce geste, l'opportunité de constituer une scénographie autour de la création de limitations architecturales qui engageraient concrètement le corps du spectateur dans l'action de voir. Ainsi, le corps-percevant ne serait pas invité dans une contemplation passive, c'est-à-dire confortable et immobile. À l'inverse, le mouvement qu'induit l'espace engagerait le spectateur dans une tension corporelle obligée.

Comment la scénographie peut-elle obliger le spectateur à adopter certaines postures et comment ces postures peuvent-elles être réfléchies en relation à l'objet de méditation de la chambre et à la modalité de vision spécifique à l'espace ? À ce stade du processus, la posture du spectateur s'est affirmée comme un liant nécessaire à l'imbrication des différentes idées et à l'activation des espaces. La prochaine section concrétisera la mise en relation de ces notions.

## 2.2 PRESENTATION DES ESPACES

En amont au travail pratique, j'ai assemblé les notions mentionnées ci-haut dans un tableau pour comprendre ce qui émanait de leur mise en relation.

Chambre	1	2	3	4
Mode de vision	Périphérique	Linéaire	Haptique	Mouvement
Objet de méditation	Lumière	Eau	Fumée	Corps
Posture de l'observateur	Couché	Debout	Déséquilibre	Fluidité
État	Naissance	Suspension	Perte de repère	Quête
Discours	Ennui nécessaire	Dévotion	Inconfort	Anticipation

Cet exercice m'a permis de qualifier l'univers clos de chacune des boîtes. À travers cet exercice, de nouvelles catégories de classement sont nées : l'*état* et le *discours*. L'*état* renvoie à la qualité des tensions. Ce mot définit la situation d'une chose à un moment précis ou encore sa disposition ou sa manière d'être. Ainsi, par ce terme il est possible de circonscrire la spécificité des forces que je convoque à l'intérieur de la chambre. Ensuite, le discours rend compte de l'intention derrière le geste. Dans une certaine mesure, j'y définis le type d'expérience que je souhaite susciter chez le spectateur. Évidemment, cette démarche est spéculative, car il est impossible de prévoir et de conditionner exactement la réception des spectateurs. Par contre, dans l'optique d'élaborer un projet artistique cohérent, il est nécessaire pour l'artiste d'apposer des mots sur ses intuitions. Les prochaines sections permettent de comprendre comment s'est bâtie chacune des chambres en relation à ces mots. Les enjeux, les impératifs et la mise en relation des éléments présents dans ce tableau sont ainsi explorés. L'annexe D et E sont des supports visuels essentiels à la compréhension des prochaines sections.

### 2.2.1 CHAMBRE 1 : LA LUMIERE

La volonté pour la première chambre était d'engager le spectateur dans une position couchée, sans pour autant générer une expérience physiquement passive (confortable et immobile) et somnolente. Je me suis donc intéressé à la moduler en induisant, dans le corps du spectateur, des élans de tensions

et de torsions. À cet égard, y associer une intervention axée sur-le-champ périphérique de la vision me semblait tout à fait complémentaire.

Pour y parvenir, je devais avant tout inviter le spectateur à se coucher au sol et c'est pourquoi j'ai abaissé le plafond de la chambre à une hauteur de 5'-0". (annexe D page 97) Ce faisant, il était difficile, voire impossible, de se tenir debout. Cette disposition n'oblige pas automatiquement le spectateur à se coucher, mais, du moins à ce stade, il y trouverait naturel de s'asseoir. Par la suite, pour inviter le spectateur à compléter son mouvement, j'ai intégré la projection d'images lumineuses au plafond pour que par lui-même il trouve un intérêt à basculer sur le dos. Par la suite, en prolongeant la diffusion de la lumière sur les parois latérales du cube, j'ai positionné les images aux extrémités du champ visuel du spectateur. La constante modulation des couleurs et des formes invitait le spectateur à suivre le déplacement des lumières et ainsi il y avait torsion de la posture de base.

À travers cette idée, la nécessité de disposer des projecteurs d'éclairage au sol dans l'espace immersif posait problème : les projecteurs d'éclairage encombraient le lieu, car les ombres projetées devenaient omniprésentes. Pour régler la situation, j'ai préféré surélever l'entièreté du cube pour permettre de dissimuler des dispositifs d'éclairage sous le plancher.

Par la suite, je me suis attardé à la matérialité des murs. Je désirais explorer une matière qui aurait permis d'incarner une atmosphère invitante et chaleureuse qui renverrait métaphoriquement à un état de naissance. L'espace devait être incandescent et caverneux. Les images sur les parois devaient être informes et composer une impression de floue. À force d'essais, la qualité de réflexion de la tôle s'est avérée propice à la création de ce type de lueurs chromatiques. Cependant, le caractère lisse de ce métal limitait la composition des masses lumineuses abstraites, car elle révélait l'ogive des faisceaux de lumière. Pour régler ce problème et dans le but de générer du relief, j'ai alors opté pour un papier réfléchissant : le papier coupe-vapeur argenté. Sa nature mate, permettait une meilleure coloration lumineuse des surfaces. J'ai alors plié le papier de manière à rendre visibles de subtiles crevasses verticales. Les jeux de lumière à faible intensité créaient ainsi de petits éclats ardents dans les plis et replis du papier. En modulant les angles de frappe et les couleurs, il se créait une spatialité organique en constant changement : des effets de lumières autonomes voyageaient tranquillement sur les parois. (annexe E page 102)

À certains moments, il a été choisi de réguler l'expérience du spectateur par des éblouissements majeurs. Ces courts flashes avaient pour fonction d'agir directement sur la rétine en rapetissant l'ouverture de l'iris. Ceci rendait les images lumineuses à faible intensité quasi invisibles. Aveuglé, le spectateur recherchait la trace des images lumineuses en mouvement, ce qui l'obligeait à réengager son corps. Avec le temps, sa vision redevenait sensible aux subtilités de l'espace, rendant précieux les phénomènes lumineux.

Cette chambre immersive désirait produire une qualité spécifique « d'ennui ». Je m'intéressais à générer une expérience hypnotique comme lorsque l'on tombe dans la lune. Je voulais offrir ce type d'ennui que je considère nécessaire. Cet état trouve écho également dans le magnétisme que provoque le mouvement des flammes d'un feu de camp. Ce sont des expériences à la limite de la fascination et de la contemplation. Dans ce type de contexte, la capacité focale du regard se désactive. Ce qui transite par les yeux est alors de l'ordre de l'impression. Les changements de couleur bercent le spectateur. Je crois que ce type d'état pousse l'individu à moduler son rythme à celui de l'espace et en ce sens il y a création d'un espace « incubateur » qui renvoie à l'intention de générer un état de naissance.

## 2.2.2 CHAMBRE 2 : L'EAU

L'origine de cette seconde chambre immersive réside dans la mise en espace d'un jet d'eau qui, en percutant une feuille de métal, révélerait une bruine en apesanteur. L'eau comme objet de méditation se décline ainsi en deux formes : le jet et la bruine. La puissance de l'un et la légèreté de l'autre génèrent, par opposition, un état en suspension.

À la différence des autres chambres qui offraient une expérience structurée en évolution dans le temps, j'appréciais l'idée que cette chambre puisse amener le spectateur dans un espace où l'action est en continu. Cette chambre rappelle la qualité d'attention propre à la contemplation d'un paysage majestueux au sommet d'une montagne par exemple, c'est-à-dire un type d'expérience visuelle qui convoque un dialogue des matières : le poids des montagnes, la flexibilité des arbres sous le vent, le volume du ciel. Les paysages comme celui-ci évoluent à une échelle de temps beaucoup plus grande, ce qui leur confère un caractère immuable, puissant et autoritaire. Les forces agissantes happent l'observateur et le laissent coi. Les paysages renvoient à quelque chose de plus grand que soi et

affirment la poésie de la matérialité. C'est dans cette optique que j'ai travaillé à magnifier le mouvement lent des particules d'eau que générerait le jet d'eau. J'ai notamment cherché à blanchir la couleur de l'eau avec la lumière pour la détacher de la feuille de métal et rendre son scintillement plus lisible. (annexe E page 105)

Par la suite, j'ai questionné la position du spectateur en relation avec le jet et la bruine. J'ai alors imaginé un espace où l'objet de méditation dominerait le spectateur. J'ai réfléchi à poursuivre la posture verticale du spectateur jusqu'à sa limite, c'est-à-dire jusqu'au moment où le fait d'être debout engage néanmoins le corps dans une relation d'écrasement et de subordination. Ce glissement se traduit dans le basculement de la tête vers l'arrière et la montée du champ visuel. Pour ce faire, le jet d'eau a été positionné au niveau des yeux du spectateur offrant sans détour la linéarité du jet et le point d'impact. En inclinant la feuille de métal, la bruine a été dirigée vers le haut se stabilisant environ à 10'-0" du sol. En observant la bruine au-dessus de lui, le spectateur se retrouvait ainsi dominé par une masse mouvante et inaccessible. (annexe D page 98)

De plus, l'espace a été pensé autour d'un déambuloire en forme de U proposant ainsi un rapport intime entre le spectateur et la matérialité. L'objet de méditation au centre du trottoir se trouvait très proche du spectateur ce qui l'empêchait d'en avoir une vue d'ensemble. Par ce geste, je m'intéressais à inviter le spectateur dans une expérience du détail. En activant une vision linéaire en contexte de très grande proximité, l'attention du spectateur pouvait se canaliser sur la qualité, les textures, les formes et les couleurs des matières ; les subtils mouvements de la bruine, la déformation du métal en son point d'impact avec le jet, la formation de la rouille sur la feuille, les rapides coulisses d'eau déferlant sur le métal, le poids du mur de béton et ses fissures, etc. Cette chambre permettait une expérience axée sur le dialogue entre puissance et légèreté ; autorité et humilité. Le jet précipité sur le métal, l'éclatement, et par la suite le mouvement lent de la bruine induisaient une distorsion du temps rappelant le ralenti. Cette dynamique trouvait sa cohérence dans la contemplation des détails sur lesquels l'espace invitait le spectateur à concentrer son regard.

### 2.2.3 CHAMBRE 3 : LA FUMÉE

La conception de cette chambre a été orientée sur l'idée de l'inconfort. Je voulais produire une expérience déstabilisante qui aurait permis de plonger le spectateur dans un état de perte de repère.

La fumée s'est rapidement présentée comme étant une matière propice à la création de ce type d'état, car, par elle, il est facile d'obstruer la vision et d'isoler le spectateur. Du même coup, le travail de la fumée invite le spectateur à expérimenter une perception haptique de l'espace, c'est-à-dire une mise en dialogue de la vue et de la peau qui permet au spectateur d'articuler son rapport à l'environnement en relation avec l'impact des couleurs. Dans cette optique, j'ai cherché à élaborer une expérience en plusieurs étapes où la modulation des couleurs exercerait différentes pressions sur le corps-percevant du spectateur. C'est, par exemple, baigner l'espace d'une lumière bleue foncée pour induire l'impression d'un espace plus restreint et s'intéresser à composer la suite de l'expérience en relation à ce premier état de lourdeur qui semble spécifique au bleu foncé et qui aurait la propriété, selon les études sur la couleur de Frank H. Mahnke et Rudolf H. Mahnke<sup>3</sup>, de ralentir le rythme cardiaque et le temps de réaction du spectateur. Il est alors question de la capacité des couleurs à moduler notre perception de l'espace et notre comportement en fonction de la densité spatiale qu'elles installent et de leur potentiel à éveiller et stimuler le corps. Ce que les auteurs tentent notamment de circonscrire c'est la qualité de l'interaction qui naît de ce que le corps, en tant que peau et organes, peut percevoir et générer comme sensation dans son rapport dialogique avec l'œil et avec la connaissance visuelle du monde qu'il renvoie. À partir de ce raisonnement sur la densité chromatique, je me suis intéressé à composer une expérience où se succèderaient différentes spatialités colorées qui, par contraste et par surcharge, pourraient générer un état de perte de repère chez le spectateur.

Pour ce faire, j'ai tout d'abord imaginé une expérience où les limites de l'espace s'effaceraient. Principalement, il suffisait de remplir un espace d'une fumée dense pour effacer la présence des parois physiques en périphérie. Ce faisant, le spectateur au centre de l'espace perdrait ses repères, car ses yeux ne pourraient définir les limites du lieu ne pouvant y lire ni les proportions ni les distances. Ainsi la déambulation engagerait une expérience dématérialisée du lieu. Comme il serait possible pour le spectateur de mieux comprendre l'espace en entrant en contact physiquement ou visuellement avec les murs périphériques de la chambre, et pour exacerber au maximum l'effet de perte de repères, je me suis interrogé sur la matérialité des murs.

---

<sup>3</sup> Frank H. Mahnke et Rudolf H. Mahnke sont reconnus comme spécialistes de la couleur. Ils sont à la tête d'une firme de design d'environnement basée à Genève et à San Diego qui se spécialise sur l'impact de la couleur et la lumière dans les environnements construits. Ils ont coécrit *Color and light in man-made environments* (1996). Cet ouvrage collige le résultat de plusieurs recherches significatives dans le domaine de la couleur et de la lumière ce qui permet, selon une approche scientifique, une meilleure compréhension biophysique de l'impact de la couleur sur le corps de l'observateur.

J'ai opté pour la création de parois doubles alliant plastique transparent et rideaux de velours noirs. (annexe D page 99) Il est possible de comprendre la structure de cette chambre comme étant une masse de fumée dense contenue dans un cube aux parois transparentes lui-même circonscrit dans un cube aux parois de velours noir. Une distance de 8' sépare les parois transparentes de celles en velours. Ce faisant, lorsque le spectateur se retrouve en périphérie de l'espace et qu'il regarde à travers les plastiques transparents, il ne voit que du noir. Aucun indice concret ne lui permet de se situer. Ainsi même si la limite de l'espace existe (parois de plastique), la double paroi donne une impression de vide, car rien ne semble exister au-delà du cube. Cette impression ajoute une dimension spatiale à l'effet de perte de repères.

Par la suite, je me suis questionné sur la fonction de la lumière dans ce type d'espace. Dans l'idée d'offrir une expérience basée sur la densité et la qualité du volume, j'ai dégagé deux types d'interventions lumineuses. La première vise à écraser le spectateur sous le poids chromatique de la lumière tandis que la deuxième tente d'engendrer des illusions optiques.

Premièrement, j'ai éclairé la fumée de la pièce d'une seule et unique couleur à l'aide de projecteurs accrochés au plafond. Le choix de la couleur a été important. J'ai opté pour le Medium Red de Rosco (R27), une couleur très dense (4 % de transmission) qui transmet principalement les longueurs d'onde entre 660 et 700 nm. Ne laissant passer que la couleur rouge, cette gélatine empêche l'affirmation des couleurs bleues, jaunes, mauves et vertes, laissant percevoir ces couleurs en tons de noir. Restreindre la coloration des objets ajoutait une couche supplémentaire au sentiment d'étrangeté. Le corps des autres spectateurs se révélait alors comme des ombres en mouvement. Pour être en mesure de deviner les traits du visage et les spécificités corporelles des individus dans l'installation, le spectateur devait réduire la distance qui les séparait. C'est seulement dans un rapport de proximité (6'-0') qu'il était possible de percevoir les silhouettes. Par la suite, j'ai influencé la perception de l'espace par la contamination d'une seconde couleur. J'ai modifié la composition du cube en ajoutant une lumière d'un bleu dense à une extrémité. Le déséquilibre chromatique engendrait une modification dans la perception de la profondeur. La couleur dense du bleu donnait l'impression d'un espace plus petit.

Dans un deuxième geste, j'ai bâti un effet chromatique appuyé sur la loi des contrastes simultanés des couleurs. Ce principe définit une perception différente de la couleur lorsque deux tons sont juxtaposés



plutôt que lorsqu'on les observe séparément ou sur un fond neutre. Par exemple : le rouge d'une rose paraît plus franc lorsque celle-ci est entourée de feuilles vertes, comparativement à lorsqu'elle est déposée sur une surface blanche. Dans cette chambre, je voulais décliner la perception chromatique de la lumière blanche produite par une ampoule tungstène (lampe conventionnelle de théâtre sans gélatine). Je savais déjà que la qualité du blanc dépendait de l'intensité lumineuse. S'il y a deux lampes similaires ayant la même puissance d'ampoule et que l'une est à 15 % d'intensité, tandis que l'autre est à 100 %, il y a une énorme différence dans la température de couleur : la lumière de la première lampe est beaucoup plus ambrée que la seconde. C'est dans le désir d'exacerber la perception de ces différents degrés de blanc que j'ai créé une séquence lumineuse qui incluait un bleu primaire. Concrètement, la première image lumineuse invitait le spectateur à baigner pendant près d'une minute dans un espace d'un bleu dense et très lumineux (Night Bleu, Rosco 74). Par la suite, par un effet de fondu enchaîné d'environ une minute, la deuxième image s'installait. Ainsi, les premières lueurs de lumière blanche, juxtaposées au bleu, vibraient d'un orangé exceptionnellement saturé. Ce qui était particulièrement intéressant, c'est que par la suite, durant la minute de chevauchement des deux images lumineuses, la lumière devenait de plus en plus blanche. Il faut s'imaginer que sur les 60 secondes de transition, l'œil envoie déjà, après 15 secondes, un signal nous disant que la lumière est très blanche. Malgré tout, pendant les 45 secondes subséquentes, la lumière continue de blanchir. L'espace devient excessivement lumineux. L'œil ne semble plus être en mesure de supporter l'intensité, mais les yeux ne ressentent pas pour autant la brûlure due à l'effet d'aveuglement. C'est ce qu'on appelle un effet Ganzfeld où une hallucination courte s'impose nous donnant l'impression d'une cécité visuelle (Welch et Ayers, 1973). Il y a alors une vision sans contour ni profondeur. Le spectateur ne voit rien, sans pour autant avoir perdu la vue. La notion de simultanéité des contrastes rencontre alors le principe de la fatigue rétinienne.

#### 2.2.4 L'ESPACE DE LA PERFORMANCE

En réponse au projet de Sehgal, l'espace de la performance interroge différemment la relation entre la présence d'éléments plastiques et celle des corps performatifs que je désirais imbriquer l'un à l'autre. Je cherchais à établir une expérience qui n'engendrerait pas de discrimination de la scénographie au profit de la performance et vice-versa.

Cet espace s'est retrouvé ainsi à assumer un double rôle : il a permis aux spectateurs de cheminer



entre les chambres immersives tout assurant un espace propice à la performance. En termes d'espace de passage, l'intention a été de constituer un lieu calme et plastiquement peu stimulant qui s'affirmerait ainsi en contraste vis-à-vis des univers chargés proposés dans les chambres. En ce qui concerne l'élément performatif du projet, il a été réfléchi autour d'une approche plastique du corps. Ce terme définit un travail de présence où le corps renvoie à lui-même ; où il se révèle à travers sa propre structure « statuaire ». L'intérêt porté au corps s'affirme à travers des jeux de formes, de textures, de lignes et de couleurs. Il est possible alors d'imaginer une partition performative où la forme des corps, la mise en valeur des tensions et l'anonymat de performeurs trouvent écho à la nature immatérielle des enjeux perceptifs du projet. Le corps est ainsi appelé à suggérer une intention et donner une échelle à l'espace.

Ce deuxième chapitre explicite l'organisation des différents espaces. Le dispositif découle ainsi d'un geste d'appropriation des dynamiques spatiales du *tsuboniwa* et invite le spectateur à errer à son rythme à travers une succession de chambres dans lesquelles il découvre un univers scénographique condensé. Une mise en récit des espaces est alors réfléchie à travers le mode de vision du spectateur et sa posture en relation avec la présence d'un objet méditatif.

Bien que chacune des chambres ait été constituée en fonction d'un « état » et d'un « discours » précis (comme le résume le tableau synthèse de la page 32), il est important de rappeler que ces éléments appartiennent à l'univers imaginaire du concepteur et que le dispositif n'a pas pour mandat de transmettre explicitement ces thématiques. La qualité du dispositif n'est donc pas évaluée en fonction du niveau de compréhension du spectateur. Le projet vise plutôt à constituer un dispositif scénographique qui saura être l'agent initiateur de trajectoires, de successions de spatialités et d'enchaînements de perceptions. Il tente d'anticiper dans quelle mesure le récit d'espace, tel que défini préalablement, découlerait de l'accumulation et de la succession des perceptions spatiales. Jusqu'à maintenant, le geste de création s'est concentré à composer la cohérence interne des chambres immersives dans une volonté de contraste où chacun des univers scénographiques s'affirme comme singulier. Dans la prochaine section, il sera davantage question de la mise en relation des chambres entre elles dans l'espace général du dispositif. L'étude se portera donc sur la nature des successions et de la superposition des perceptions qui découle de la déambulation du spectateur.

### CHAPITRE 3 : LES REFLEXIONS POST-CREATION

Le projet de création a été présenté les 18-19-20 novembre 2014. L'espace accueillait 25 spectateurs simultanément. Le temps de visite moyen des spectateurs était d'environ 35 minutes. Les portes de la salle se sont ouvertes à 19 h pour un premier groupe de 25 spectateurs et, au fur et à mesure de leur sortie, 25 autres personnes ont été invitées à entrer au compte-goutte. Le nombre restreint de spectateurs a été déterminé de manière à éviter une longue attente devant les chambres immersives et pour privilégier une circulation en continu.

Le montage de l'installation ainsi que la présentation devant public ont permis de mettre à l'essai le dispositif scénographique présenté dans le chapitre 2. Ainsi, la logique de déambulation, la modulation des modalités de vision et la mise en posture des spectateurs ont été confrontés par des individus libres et pensants qui n'avaient aucune connaissance préalable des dynamiques de l'espace à visiter. L'annexe E présente le concept, l'univers imaginaire et visuel ainsi que la réalisation de chacun des espaces.

Dans ce dernier chapitre, je souhaite aborder spécifiquement l'ordonnancement des espaces ainsi que leur traversée par le spectateur. Ces termes engagent explicitement une réflexion sur la notion de dramaturgie spatiale en tentant de fragmenter en séquences l'espace-temps du dispositif. De plus, il sera question de l'intégration physique des performeurs au sein du parcours questionnant ainsi la coprésence des éléments plastiques et de la performance.

#### 3.1 ELABORATION D'UNE DRAMATURGIE SPATIALE

La présentation devant public a permis de comprendre l'importance de la construction séquentielle des éléments scénographiques. Au-delà de l'autonomie des espaces et de leur micro fonctionnement interne, explicités dans le chapitre 2, comment s'articule concrètement la succession des expériences? À ce titre, il se dégage deux dynamiques intéressantes que j'ai nommées *l'image zéro* et *le sas*.

##### 3.1.1 L'IMAGE ZERO

L'intention derrière le dispositif scénographique était de favoriser le libre arbitre du spectateur, c'est-à-

dire qu'il visait à engendrer des prises de décisions. Pour qu'il y ait décision, il devait y avoir préalablement présentation de choix et c'est en ce sens que la déambulation du spectateur a été réfléchie. Lors de la mise à l'essai du dispositif, je me suis intéressé à reconnaître les endroits où il y avait une croisée des chemins, car à mes yeux, ces carrefours étaient la manifestation spatiale d'un choix à faire et donc d'une opportunité de décision.

Je me suis alors concentré spécifiquement sur ce que j'ai nommé l'image zéro, c'est-à-dire sur l'embranchement initial du dispositif : là où il y a le premier choix ; là où le spectateur prend sa première décision. (figure 20) Cet embranchement représentait un point de tensions spatiales qui méritait d'être interrogé dans la mesure où il y avait simultanément superposition et contamination de spatialités hétéroclites. À gauche, la chambre de la fumée d'où il émanait une lumière intense ; droit devant, un performeur ; à droite, une seconde chambre, celle de la lumière, à laquelle il était possible d'accéder par un escalier de trois marches. Je me représentais ce point précis dans l'espace comme le confluent de trois charges plastiques distinctes. J'utilise ici le qualificatif *plastique* dans le sens où les charges (c'est-à-dire les phénomènes sensibles qui convergent en l'image zéro) semblent se différencier par les formes, les textures et les couleurs qui les composent. Dans la mesure où d'emblée chacun de ces phénomènes ne possède pas dans l'espace la même qualité de présence, j'ai alors cherché à équilibrer leur « poids » plastique c'est-à-dire leur force d'attraction, ce par quoi il capte l'attention du spectateur. J'avais pour hypothèse qu'équilibrer leur poids révélerait le choix à faire et représenterait sans détour la pratique spatiotemporelle libre de l'installation.

Le premier choix offert au spectateur, la chambre de la fumée, dégageait une lumière intense et spectaculaire : le poids visuel de cet espace était important. C'est pourquoi l'impression de cette chambre a dû être régulée pour ne pas déséquilibrer l'ensemble de la composition de l'image zéro. Pour ce faire, j'ai orienté l'ouverture de la chambre — qui laissait apercevoir la lumière — vers le mur périphérique de la salle, ce qui a placé la lumière dans le champ de vision périphérique du spectateur. La lumière était ainsi ressentie comme une lueur colorée ou un flou. Ce faisant, la forte présence de la chambre de la fumée était modérée, car elle s'inscrivait au second plan dans la perception du spectateur. À mon sens, il était préférable d'exécuter une telle action, plutôt que de modifier directement la nature de la chambre. En ce sens, il aurait été possible, mais nuisible pour le projet, de simplement diminuer l'intensité des lumières dans la chambre ou encore de couvrir la porte translucide

par laquelle la lumière était visible. J'aurais ainsi « nivelé vers le bas ». Le phénomène plastique ayant le moins de poids aurait servi de dénominateur commun. Une telle avenue appauvrit les propositions perceptives au lieu de les organiser.

Le deuxième choix du spectateur était la chambre de la lumière. Dans son rapport à l'espace, elle offrait un choix moins attirant pour le spectateur. Lorsqu'on regardait dans sa direction, elle ne saisissait pas le regard. Elle se présentait comme une masse noire sur fond noir. C'est pourquoi j'ai légèrement pivoté la structure en son axe central. L'ouverture et l'escalier s'offraient ainsi plus généreusement dès l'entrée dans la salle. L'intérêt du spectateur pouvait alors se porter sur la composition architecturale que la chambre proposait : un escalier relié à une ouverture basse et étroite. En complément, j'ai ajouté une lumière sur les escaliers pour mieux découper sa présence dans l'espace.

Cette chambre était la seule qui se dégageait des murs périphériques de la salle. Elle prenait les allures d'une colonne dans l'espace. Ses proportions allaient en ce sens également : elle était haute et étroite. Pour tirer profit au maximum de sa composition architecturale, il aurait été intéressant que la façade soit faite d'une matière noire lustrée plutôt que noire matte ce qui aurait permis de détacher la chambre de son fond. Dans la proposition présentée devant public, les surfaces extérieures de la chambre et le fond (constitués des murs périphériques de la salle) étaient créés par des rideaux de velours noirs. Le matériel mat des rideaux accueille la couleur chaleureuse des éclairages à faible intensité, ce qui rend le noir moins dense. Envisager une façade lustrée pour la chambre immersive aurait alors permis, par réflexion, de conserver un noir profond. Par ce geste, l'allure élancée de la chambre aurait été accentuée, car elle se serait détachée du fond et l'œil se serait dirigé naturellement sur le volume élégant des escaliers et de l'ouverture.

Finalement, le troisième choix qui s'offrait aux spectateurs était l'espace de la performance situé droit devant eux. Les conventions de représentation donnent une importance particulière à ces corps. Parce qu'ils sont vivants et en mouvement, ils attirent spontanément le regard. Je voulais déconstruire les *a priori* du spectateur qui aurait pu considérer les corps et leur apport performatif comme étant l'unique raison d'être du dispositif. Pour ce faire, j'ai travaillé à exclure la performance des présupposés qui mène à l'idée d'une représentation. Ceci transitait notamment par l'exécution de tâches méditatives

simples. Des gestes répétés continuellement et consciemment sur les mêmes rythmes rendaient nulles toutes idées d'évolution et de paroxysme. Ceci contribuait à affirmer le caractère usuel de ces présences. En excluant la notion de représentation, il se révélait alors l'opportunité d'intégrer les corps à l'espace en travaillant le caractère statuaire et plastique de leurs états. Les corps pouvaient ainsi s'affirmer comme des objets quelconques dans l'espace au même titre que la fumée, la lumière et l'eau convoqués dans les chambres immersives en périphérie.

Ainsi organisée et dosée, chacune des avenues invitait le spectateur à s'accorder aux sensations qui lui étaient présentées et à prendre une décision intuitive. Il est évidemment impossible de ramener à une seule expérience-type les différents vécus des spectateurs. Cependant, il est envisageable de dégager les éléments spécifiques sur lesquels leurs regards ont été invités à se poser. À gauche, l'élément déclencheur, ou générateur d'affect, est la lumière et sa chromatique. Selon le moment, le spectateur peut apercevoir du rouge, du bleu, du blanc ou du jaune, et ce, à différents niveaux d'intensité. Au centre, le visiteur pose les yeux sur deux corps performatifs et plastiques. À droite, sortant de la masse spatiale noire, une découpe architecturale particulière propose une ouverture mise en scène par une série de marches. Lumière, corps et architecture sont alors les éléments clés qui influencent la première prise de décision du spectateur.

Ce qui s'établit, c'est l'image zéro spécifique à cette l'installation. Elle propose une empreinte perceptive qui est travaillée comme lorsqu'on balance l'intensité des blancs sur scène ou en photographie : lors de ce réglage, nous choisissons lequel des blancs présents dans l'image sera la référence pour moduler les autres. Dans le concept de l'image zéro, il s'agit de prendre en considération que le premier contact qu'aura le spectateur avec l'installation deviendra l'instant de référence fondamental à partir duquel il y aura modulation et construction d'une dramaturgie spatiale.

Pour comprendre l'image zéro, il faut garder en tête que le spectateur est dans une constante relation de découverte avec l'objet artistique. Ce projet ne se structure pas sur un modèle de représentation qui induirait un début, un milieu et une fin. La logique de la découverte renvoie à un spectateur qui habite les lieux et où il y a une prise de conscience graduelle et en évolution vis-à-vis des éléments constituant l'environnement.

### 3.1.2 LE SAS

L'image zéro considère ainsi une position dans l'espace installatif comme étant suffisamment signifiante pour en constituer le point de départ. Dans le projet, j'ai défini ce point comme étant l'espace au-delà des rideaux de velours. Jusqu'ici, l'intervention scénographique s'est concentrée principalement sur cet espace dans l'optique de générer un lieu refuge et un lieu méditatif qui s'établit par la mise en action du spectateur.

Pour exacerber l'impression d'un espace refuge et méditatif, un sas a été réfléchi en amont de cet espace dans le but de préparer l'état du spectateur. En trois étapes, il articule une transition entre l'espace du quotidien et l'espace du dispositif. (figure 21) Premièrement, une fois le billet du spectateur déchiré, il est invité à emprunter des escaliers menant au sous-sol du bâtiment et à une série de corridors étroits. Les murs y sont d'un béton gris et la lumière des fluorescents y est froide. La descente par les escaliers induit le sentiment d'être sous la terre, ce qui nourrit l'idée de captivité, d'enfermement. Le parcours en zigzag des corridors accentue cette impression, car il suggère l'idée du labyrinthe. Ajoutons à cela la deuxième intervention : les corridors sont envahis d'un son ponctuel et régulier de ce qu'on reconnaît comme un moteur. Le spectateur est témoin qu'à toutes les 30 secondes, quelque chose s'active. L'amorce est soudaine et agressive, puis la vibration se stabilise dans une insoutenable tension pendant 30 secondes supplémentaires. Le moteur est situé dans un corridor qui fait dos aux spectateurs. Lorsque le moteur s'enclenche, le son se répercute sur les murs, accentuant ainsi les hautes fréquences, ce qui offre une qualité de réverbération amplifiée. Suivant son chemin, le son surprend ultimement le spectateur par derrière. Finalement, l'idée du sas culmine par un éblouissement volontaire des visiteurs. Dans son dernier virage, le spectateur n'a d'autre choix que d'être confronté et d'avancer en direction d'une forte présence lumineuse. Cette étape est élaborée en contraste avec l'espace de l'installation à venir qui baigne dans une lumière à faible intensité. L'éblouissement a pour objectif d'affecter la sensibilité de la rétine en diminuant l'ouverture de l'iris. Lorsque, quelques pas plus tard, le spectateur se retrouve à l'intérieur de l'installation – en position zéro – il doit prendre le temps de réhabituer sa perception aux circonstances spécifiques de ce nouvel espace. Éblouir devient ici l'action qui oblige le spectateur à prendre le temps.

Le sas propose des cassures dans l'expérience: la déambulation dirigée des corridors est en opposition au parcours libre à venir; l'intensité et l'agressivité sonores préparent à mieux écouter les

variations du silence; et l'éblouissement permet d'apprécier la qualité spatiale particulière qu'installe la couleur ambrée des lumières à faible intensité.

Dans le même ordre d'idées, il aurait été intéressant de réfléchir la sortie du spectateur selon un principe similaire. Après avoir baigné pendant près de 35 minutes dans l'état proposé par l'installation, le spectateur aurait pu emprunter une porte de sortie menant directement à l'extérieur du bâtiment à même la rue. Un tel procédé aurait souligné les différences de spatialité entre l'espace de l'installation et l'espace du réel. Se retrouver directement dans la rue, parmi des gens affairés à leur quotidien qui n'ont aucune idée de l'expérience esthétique vécue, ajouterait un sentiment de clandestinité à l'expérience et un caractère d'exception à l'évènement artistique.

### 3.2. INCOHERENCE DANS LE DISPOSITIF

#### 3.2.1 PROBLEMATIQUE D'INTEGRATION DES PERFORMEURS

J'ai démontré jusqu'ici dans quelle mesure les éléments scénographiques ont tenté de s'inscrire dans le récit d'espace des spectateurs, cependant, avec le recul, je réalise que le volet performatif ne semble pas avoir eu le même impact.<sup>1</sup> La performance semblait difficile d'accès physiquement, énergétiquement et conceptuellement. Ceci est dû, je crois, à un problème d'intégration des performeurs à l'espace.

La proposition actuelle organise différents points de vue sur la performance. En sortant d'une chambre, le spectateur exécute quelques pas, se retourne légèrement et aperçoit deux corps performatifs à proximité. Je remarque que le moment entre la sortie d'une chambre immersive et le moment où il aperçoit la performance manque de fluidité.

Le *tsuboniwa*, en tant qu'inspiration conceptuelle du projet, rappelle l'importance du frottement entre les spatialités. Dans le cas du *tsuboniwa*, la plupart du temps, l'espace extérieur est aperçu à une certaine distance à travers différents canaux de connexion organisés à partir de l'espace quotidien de la maison. Sans entrer physiquement dans le jardin, l'individu reste en constant contact avec cet espace, car il

---

<sup>1</sup> À titre informatif, mentionnons que les commentaires de certains spectateurs vont également en ce sens. Cependant, dans un souci de rigueur, nous baserons nos conclusions uniquement sur nos propres impressions et observations.

existe une porosité dans les limites du lieu. Les odeurs, les sons et les stimuli visuels contaminent l'espace du quotidien en permanence.

Au sein du dispositif, le travail sur les points de vue isole et rend autonome la performance du reste des chambres immersives. Il est possible de segmenter l'expérience du spectateur en étapes claires : chambre immersive 1, point de vue A, performance, chambre immersive 2, point de vue B, performance, etc. La démarcation entre les différents espaces est manifeste et nuit à la contamination et à la superposition des perceptions. Au contraire, dans le *tsuboniwa*, les frontières s'estompent rendant l'expérience de l'individu difficilement divisible. Le récit d'espace est ainsi moins segmenté.

### 3.2.2 Solution A

Une première solution aurait été d'inclure la performance visuellement à la fin de chacune des pièces immersives. (figure 22) J'imagine la dissolution des frontières entre l'intérieur et l'extérieur de la chambre en offrant un point de vue directement sur la performance dès le moment où le spectateur quitte et franchit le seuil de la chambre. La performance en tant qu'image s'imprègnerait alors directement sur la rétine, par-dessus même les dernières impressions que laisse la chambre immersive. Cette proposition permettrait de supprimer le temps mort où, au sein de la proposition initiale, le spectateur quitte la chambre et se dirige vers la performance. Concrètement, cette solution revient à retirer l'espace de performance et à intégrer les corps directement dans les corridors qui relient les espaces immersifs entre eux.

J'imagine que, dans cette proposition alternative, les mouvements lents, la résonnance gestuelle et leur position dans l'espace révéleraient l'aspect statuaire des corps, c'est-à-dire la qualité de leur posture. Les corps assumeraient ainsi davantage leur rôle d'objet dans l'espace. La performance serait perçue comme une structure visuelle et ponctuelle au sein du parcours. Cette proposition se rapproche de la volonté d'offrir des corps définis par l'architecture et la plasticité qu'ils dégagent.

### 3.2.3 Solution B

À l'inverse, la seconde proposition chercherait à mettre en valeur le mouvement, la gestuelle et l'espace de la performance en questionnant la qualité de l'attention du spectateur. Pour révéler pleinement le caractère performatif, n'aurait-il pas simplement fallu offrir la performance au même titre



que les objets de méditations ? C'est-à-dire dans une visée de contemplation tranquille ? Pour ce faire, je modifierais principalement deux éléments : j'offrirais au spectateur une assise simple et confortable (un banc ou un cube) et j'agrandirais l'espace de la performance. (figure 23) À mes yeux, ces simples gestes permettraient de transformer la nature de l'espace allant du lieu de passage à l'espace méditatif.

Dans la proposition initiale, la performance a été positionnée aux croisements de plusieurs corridors de passage sans y avoir prévu d'aire de repos. Au cours des expérimentations, il a été naturel pour moi de m'asseoir dans l'espace de la performance pour mieux observer. Cependant, cette pratique a rarement été répétée par d'autres observateurs. Le public n'a pas eu le réflexe de s'asseoir au sol, ce qui est certainement dû à la nature déambulatoire du lieu. Dans le but de mieux intégrer la performance dans l'expérience du spectateur, je questionne la possibilité d'offrir différentes possibilités d'arrêt.

Je crois que le geste d'ajouter aléatoirement des assises dans l'espace de performance redessinerait drastiquement les dynamiques spatiales et influencerait la perception du projet. Permettre aux gens de s'asseoir, c'est permettre de ne plus être dans un état actif. Être debout ou marcher active le corps et engage l'esprit à construire une conception du monde à partir de la multiplicité des points de vue dont il dispose. Il y a création de sens par des actions répétées de localisation et de repérage. La perception se bâtit alors sur une accumulation constante de données diverses.

À l'inverse, être assis engage différemment le corps percevant du visiteur. Principalement il observe alors en profondeur ce qu'il regarde. Il se bâtit une expérience autour de jeux de nuances. Le visiteur est alors beaucoup plus réceptif à la subtilité et à l'intangible.

Ces interrogations révèlent l'armature fondamentale d'une dramaturgie spatiale qui prend racine dans le croisement et la contamination des espaces. Cette section propose ainsi de réfléchir des stratégies qui dirigent le temps de la déambulation et l'attention des spectateurs. En amont de la découverte des chambres immersives, l'image zéro et le sas pourraient correspondre à des bulles temporelles qui préparent le spectateur vis-à-vis l'expérience à venir. C'est alors saisir l'opportunité de lui transmettre les clés de compréhension de l'œuvre lui permettant notamment de comprendre son rôle et sa position de participant.

## CONCLUSION

Ce mémoire conçoit l'espace scénique en tant que dispositif et interroge son organisation. En favorisant la fusion entre l'espace du spectateur et celui de la scénographie, il a été question d'aborder l'événement théâtral en fonction de son potentiel immersif. Les éléments scénographiques ont constitué la pierre angulaire d'un dispositif qui avait pour intention d'inviter le spectateur dans une expérience déambulatoire et méditative.

### *CORPS DU SPECTATEUR, TRAJET, TEMPS ET IMMERSIVITE*

Le projet a pris appui sur la nature du dialogue entre spectateurs et espace : il engage une interrogation sur leur rapport de coexistence et d'influence. À cet effet, le dispositif organise trois chambres immersives avec l'objectif que chacune d'entre elles engage le visiteur dans des dynamiques perceptives spécifiques. Le caractère intersensoriel du projet s'est alors concentré sur l'intégration de trois modes de vision : la vision linéaire en contexte de grande proximité, la vision périphérique et la perception haptique. Ces paramètres ont surgi d'eux-mêmes au cours du processus de création et ils ont permis de définir précisément l'angle par lequel le dispositif allait engager le corps percevant du spectateur. En limitant les chambres immersives à rendre compte d'un seul mode de vision, il a été possible d'élaborer une expérience à caractère minimaliste et épuré au sein de laquelle le visiteur était invité à errer.

À cet égard, chacune des chambres immersives s'articulait autour d'un univers clos et intime. Des situations de contemplation, de recueillement et d'introspection ont ainsi ponctué le parcours du spectateur. L'objet de méditation et la plasticité de la pièce ont été réfléchis en complémentarité dans le but de rendre permanente (ou moins éphémère) l'impression du lieu chez le spectateur.

De plus, les chambres immersives réfléchies les unes par rapport aux autres et le parcours permettant des visites récurrentes dans les mêmes lieux ont permis d'engager le spectateur dans une certaine accoutumance à l'espace. Cette familiarité, induit par la dynamique cyclique du dispositif, semblait établir une confiance et un lâché prise. Cette qualité d'abandon constituait à mes yeux l'élément conditionnel nécessaire à l'activation de « l'état d'immersivité » du spectateur ce qui, dans le cas précis de ce dispositif, se comprend comme un état méditatif.

#### *DYNAMIQUES DE SUCCESSION ET DE CONTAMINATION DES ESPACES*

Ce projet de mémoire-cr  ation assoit la notion de dramaturgie spatiale sur des strat  gies de succession et de contamination des espaces. Elle se d  finit alors comme le d  ploiement des diff  rentes spatialit  s en relation au temps de la perception du spectateur. L'image z  ro et le sas pr  sent  s au chapitre 3, r  v  lent une mise en   tat du spectateur qui d  coule d'un arrangement pr  cis des espaces. Le sas s'affirme ainsi comme une travers  e signifiante dont les stimuli sont destin  s    moduler la r  ception du spectateur. L'image z  ro quant    elle, renvoie    une posture d'observateur qui favorise la prise de d  cision.

Il existe au sein du projet une constante bascule entre sas et image z  ro ; entre l'espace qui conditionne le spectateur et le moment o   le spectateur est appel      s'engager lui-m  me dans l'espace. Dans chacune des pi  ces immersives, au m  me titre que pour l'image z  ro, le spectateur a, avant tout, un contact visuel avec l'environnement. Ainsi, il a un point de vue global de l'espace. Par la suite, il est invit  , par son action,    habiter l'image. Son engagement dans l'espace prend la forme d'une travers  e qui module son propre   tat d'observateur car, ce que le projet d  montre, c'est bel et bien qu'un individu ne peut   tre dans un espace sans simultan  ment   tre travers   par cet espace. Ainsi, par de telles consid  rations ph  nom  nologiques, l'image z  ro dans laquelle il d  ambule est appel  e    devenir immanquablement le sas r  gulateur d'une prochaine perception, d'une prochaine chambre immersive.

Le r  cit d'espace du spectateur s'affirme ainsi comme d  pendant de la nature du parcours. En r  ponse    cette logique, le projet propose des opportunit  s d'assemblage que le spectateur saisit au rythme de sa d  ambulation. Il devient le « cr  ateur-assembleur » d'un discours qu'il b  tit    partir de sa personnalit  , de sa m  moire et de son v  cu. Ce dispositif sc  nographique d  veloppe ainsi des r  flexes de composition chez le spectateur. Dans ce type de travail esth  tique, le sc  nographe-cr  ateur assume la position du m  diateur et organise des situations. Il module l'environnement et r  fl  chit les modalit  s de rencontre entre le spectateur et les ph  nom  nes-objets pr  sent  s. Le terme dramaturgie spatiale peut alors renvoyer au travail de composition qui articule la juxtaposition et la mise en relation des espaces.

## BIBLIOGRAPHIE

- Agamben, Giorgio. (2008). Qu'est-ce qu'un dispositif. Paris : Payot & Rivages.
- Alberganti, Alain. (2013). De l'art de l'installation : la spatialité immersive. Paris : L'Harmattan.
- Augé, Marc. (1992) Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité. Paris : Éditions du seuil
- Bachelard, Gaston. (1957) La poétique de l'espace. Paris : Presses universitaires de France
- Baeck, Jin. (2013) Fudo : An est asian notion of climate and sustainability. Seoul National University
- Barthes, Roland. (1980) La chambre claire : note sur la photographie. Paris : Éditions de l'étoile, Gallimard, le Seuil.
- Batty, David. (2013). Tino Sehgal wins the golden lion for the best arts at Venice Biennale. The Guardian, 2013.  
[En ligne] <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/jun/01/tino-sehgal-golden-lion-best-artist>
- Bernard, M. (2002). « De la corporéité fictionnaire », *Revue internationale de philosophie* 4, 2002 (n° 222),  
[En ligne] : [www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2002-4-page-523.htm](http://www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2002-4-page-523.htm).
- Bonnet, Éric et Fergombé, Amos et Nogacki, Edmond. (2002). Théâtre et arts plastiques : entre chiasmes et confluences. France : Presses universitaires de Valenciennes.
- Brockett, Oscar (1999) History of the theatre. Boston : Allyn and Bacon
- Crary, Jonathan. (1994) L'art de l'observateur. Paris : Jacqueline Chambon.
- Crawley, Peter. (2015). The trials of Brett Bailey : "I was seen as a racist South African. That typecast me". Iris Times, 2015.  
[En ligne] <http://www.irishtimes.com/culture/stage/the-trials-of-brett-bailey-i-was-seen-as-a-racist-south-african-that-typecast-me-1.2280455>
- De Certeau, Michel. (1990) L'invention du quotidien : 1. Arts de faire. Paris : Gallimard.
- Deleuze, Gilles et Guattari, Felix. (1980) Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux. Paris : Éditions de Minuit.
- Denis Bablet, Marie-Louise Bablet. 1981. Adolphe Appia, 1962-1928. Lausanne : L'âge d'homme
- Didi-Huberman, Georges. (2001) L'homme qui marchait dans la couleur. Paris : Éditions de minuit.
- Eliade, Mircea. (1965) Le sacré et le profane. Paris : Gallimard
- Fingerhuth, Carl. (2006). L'enseignement de la chine : la tao de la ville. Basel : Birkhauser
- Foucault, Michel. (1975). Surveiller et punir. France : Gallimard
- Foucault, Michel. (textes radiophoniques de 1966.) Le corps utopique, les hétérotopies. France : Les nouvelles éditions lignes.
- Holl, Steven et Pallasmaa, Juhani et Pérez-Gomez, Alberto. (2006) Questions of perception : phenomenology of

architecture. San Fransisco : A+U publishing

King, Tao-tö.(1967) Lao-tseu. Paris : Gallimard

Le Blanc, G. (2004). « Les créations corporelles. », *Methodos* 4, 2004.

[En ligne] <http://methodos.revues.org/129> ; DOI : 10.4000/methodos.129

Levin, David Michael. (1993) *Modernity and the hegemony of vision*. Los Angeles : Press of Universities of California

Mahnke, F. H. and R. H. Mahnke (1987). *Color and light in man-made environments*. New York, Van Nostrand Reinhold.

Marie L. Bablet-Hahn. 1906-1921. Adolphe Appia, oeuvre complète, volume 3. Lausanne : L'âge d'homme

McAuley, Gay. (2000). *Space in performance : making meaning in the théâtre*. Ann Arbor : University of Michigan Press.

Merleau-Ponty, Maurice. (1964). *L'œil et l'esprit*. Paris : Gallimard.

Merleau-Ponty, Maurice. (1942). *La structure du comportement*. Paris. Presses universitaires de France

Mervant-Roux, Marie-Madeleine (1998). *L'assise du théâtre : pour une étude du spectateur*. Paris : CNRS éditions.

Meuris, Jacques. (1995) *La perception est le médium*. Bruxelles : Bibliothèques royales de Belgique

N. Mancoff, Debra. (2015) Tino Sehgal. *Encyclopedia Britannica*, 2015

[En ligne] <http://www.britannica.com/biography/Tino-Sehgal>

Perrin, Julie. (2012) *Figure de l'attention : cinq essais sur la spatialité en danse*. Paris : Les presses du réel.

Schechner, Ricahrd. (1973). *Environment theater*. Montclair : Applause.

Segaud, Marion. (2007) *Anthropologie de l'espace : Habiter, fonder, distribuer, transformer*. Paris : Armand Colin.

Sloterdijk, Peter. (2000) *La mobilisation infinie*. Paris : Christiant Bourgois Editeur

Smith, Matthew. (2007) *The total work of art : From Bayreuth to cyberspace*. Routledge.

Surgers, Anne. (2007) *Scénographies du théâtre occidental*, 2e édition. Paris : Armand Colin.

T. Hall, Edward. (1984) *La danse de la vie : Temps culturel, temps vécu*. France : Éditions du seuil.

T. Hall, Edward. (1984) *Le langage silencieux*. France : Éditions du seuil.

T. Hall, Edward. (1979) *Au-delà de la culture*. France : Éditions du seuil.

Welch RB, Ayers L. (1973). Color vision in a chromatic Ganzfeld with introduction of inhomogeneity. *Percept Mot Skills*. 36 (3) p. 27-34

## Figure 1 : Salle à l'italienne

Source : Surgers, Anne. (2007) Scénographies du théâtre occidental, 2e édition. Paris : Armand Colin



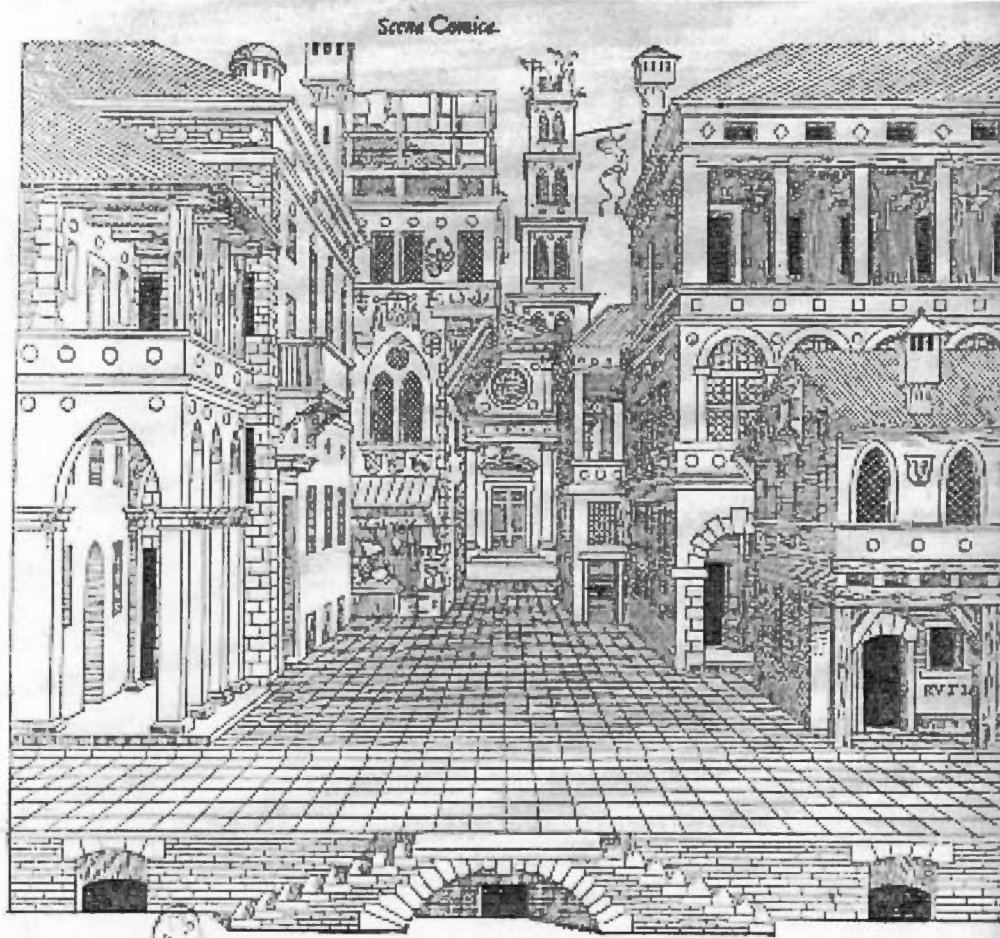
Fonds Maçiet, bibliothèque du Musée des Arts décoratifs, Paris. © Ph. Michel Didier.  
 Archives Larbor.

**Illustration 14.** « Vue perspective de l'intérieure de la Salle du Spectacle de Veronne en Italie » [XVIII<sup>e</sup> siècle. Gravure].



## Figure 2 : Gravure d'une scénographie perspectiviste

Source : Surgers, Anne. (2007) Scénographies du théâtre occidental, 2e édition. Paris : Armand Colin

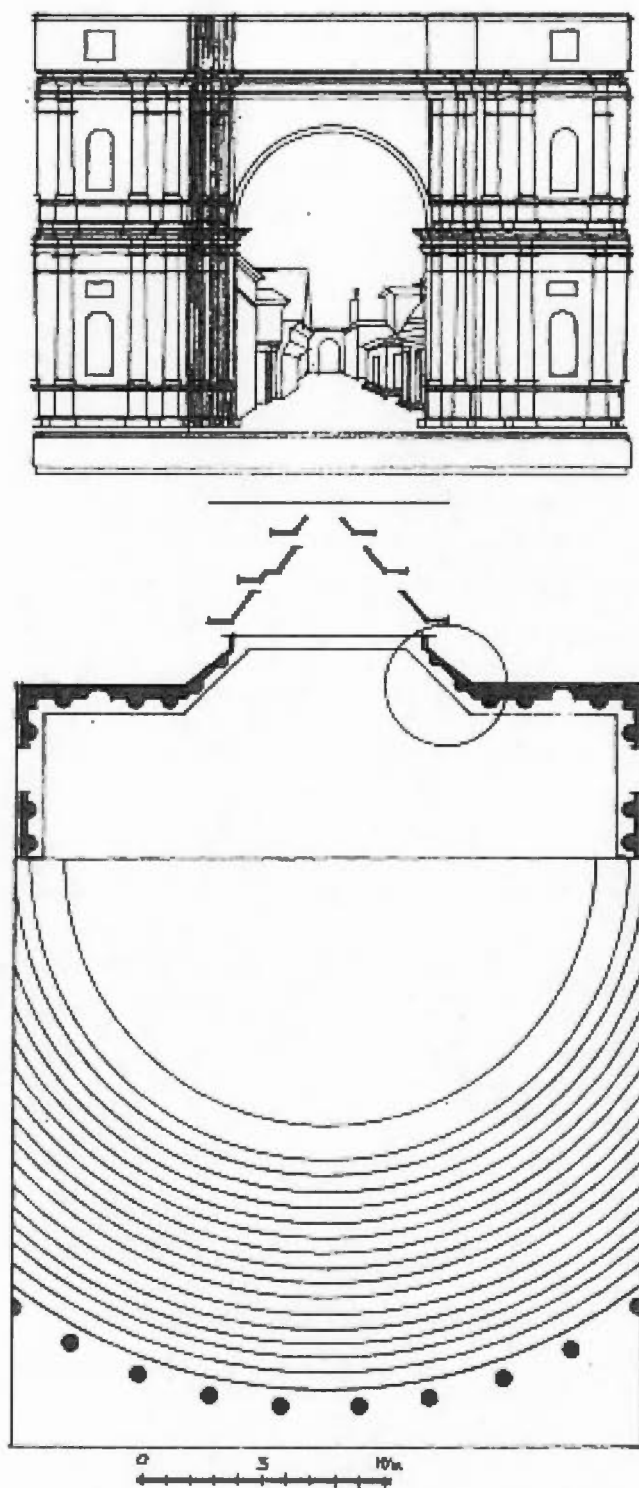


BNF, Paris. © Ph. Coll. Archives Larbor.

**Illustration 16.** Sebastiano Serlio (1475-1555), décor comique (in *Secondo libro dell' Architettura* [1545], gravure).

### Figure 3 : plan et élévation d'une scénographie en perspective

Source : Surgers, Anne. (2007) Scénographies du théâtre occidental, 2e édition. Paris : Armand Colin



**Illustration 18.** Du frons scenae au cadre de scène. Projet de théâtre de Inigo Jones. Plan d'ensemble et élévation du mur de scène et du décor de rue en perspective (d'après un original du début du XVI<sup>e</sup> siècle conservé au Worcester College, Oxford, dessin D. Leconte).

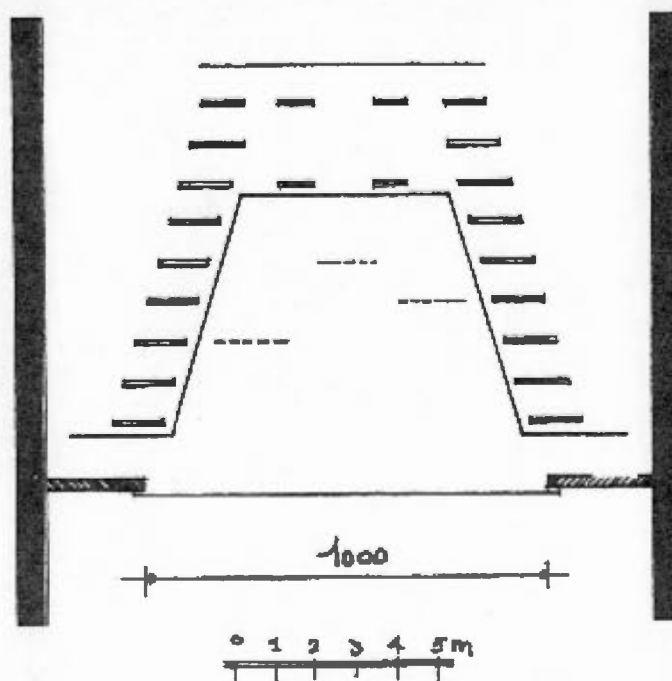


## Figure 4 : Succession de plans

Source : Surgers, Anne. (2007) Scénographies du théâtre occidental, 2e édition. Paris : Armand Colin



a



b

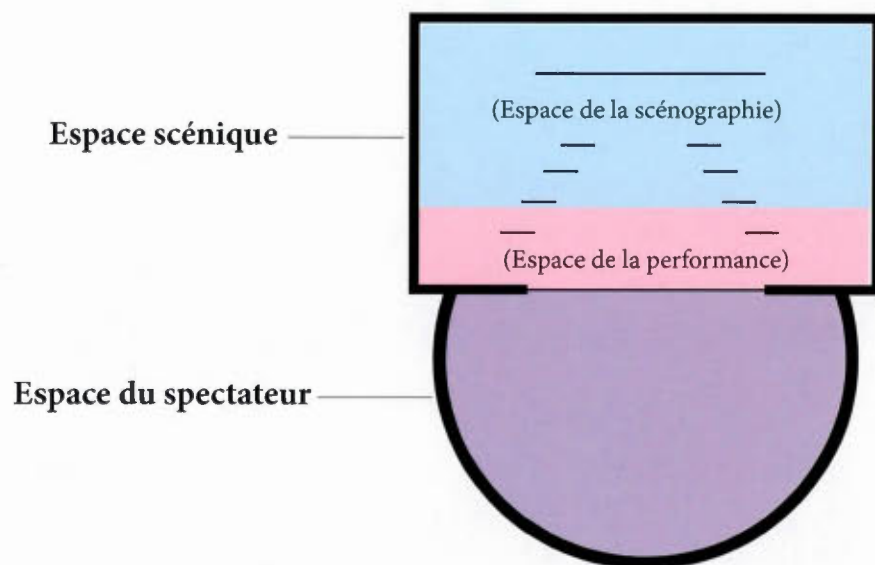
**Illustration 24.** Un décor de Torelli pour une pièce à machines (V<sup>e</sup> acte d'*Andromède* de Corneille, 1650).

**a.** Gravure de Chauveau pour l'édition d'*Andromède* de Corneille. Décoration du cinquième acte. Avec l'aimable autorisation de la bibliothèque-musée de la Comédie-Française. Cliché Jean-Loup Charmet.

**b.** Proposition de restitution de la plantation du décor, dans une salle aux dimensions du Petit-Bourbon, avec les plans de châssis et l'emplacement des gloires.

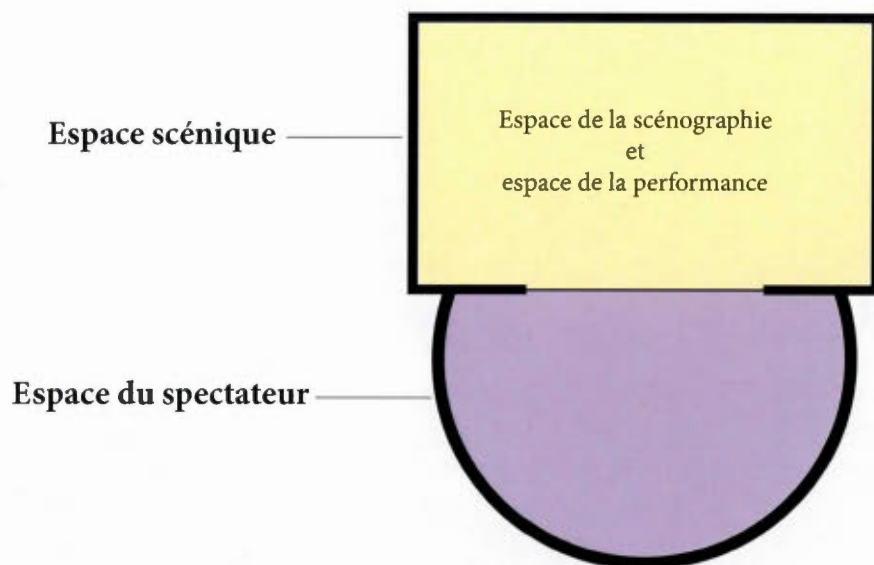
## Figure 5 : Scénographie perspectiviste : division des espaces

Schéma : Hugo Dalphond



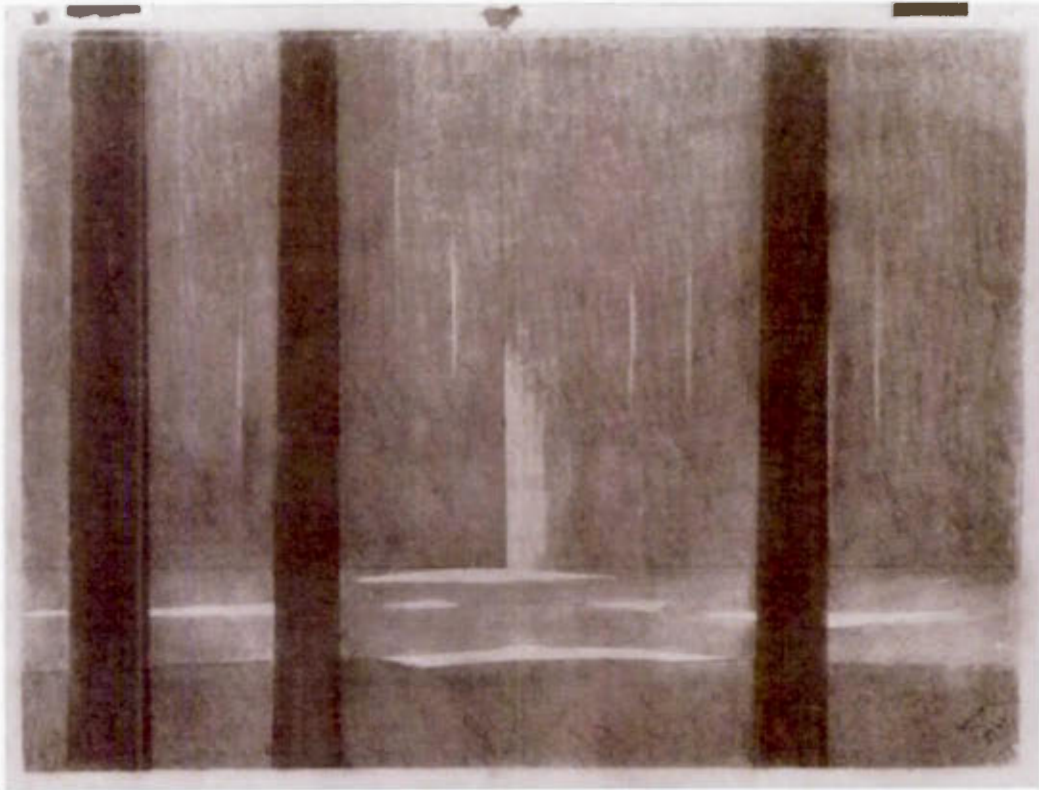
## Figure 6 : Espace scénique praticable : fusion des espaces

Schéma : Hugo Dalphond



## Figure 7 : Croquis d'Appia

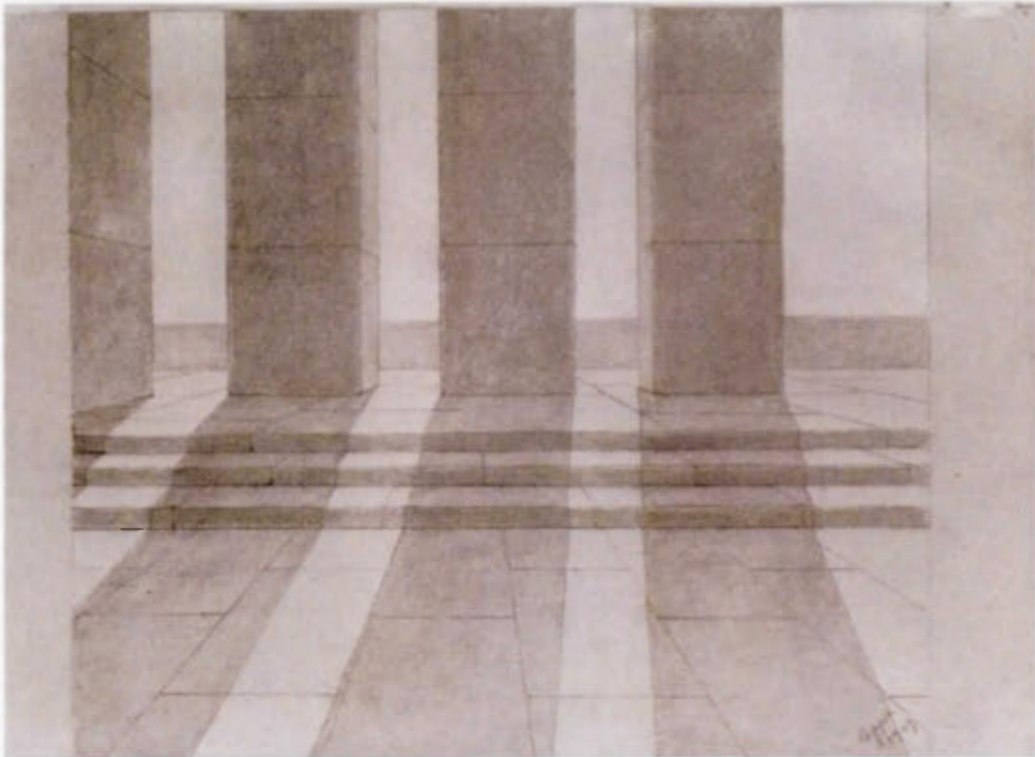
Source : Denis Bablet, Marie-Louise Bablet. 1981. Adolphe Appia, 1962-1928. Lausanne : L'age d'homme



Espace rythmique, *La clairière*, 1909 (CST, Berne)

## Figure 8 : Croquis d'Appia

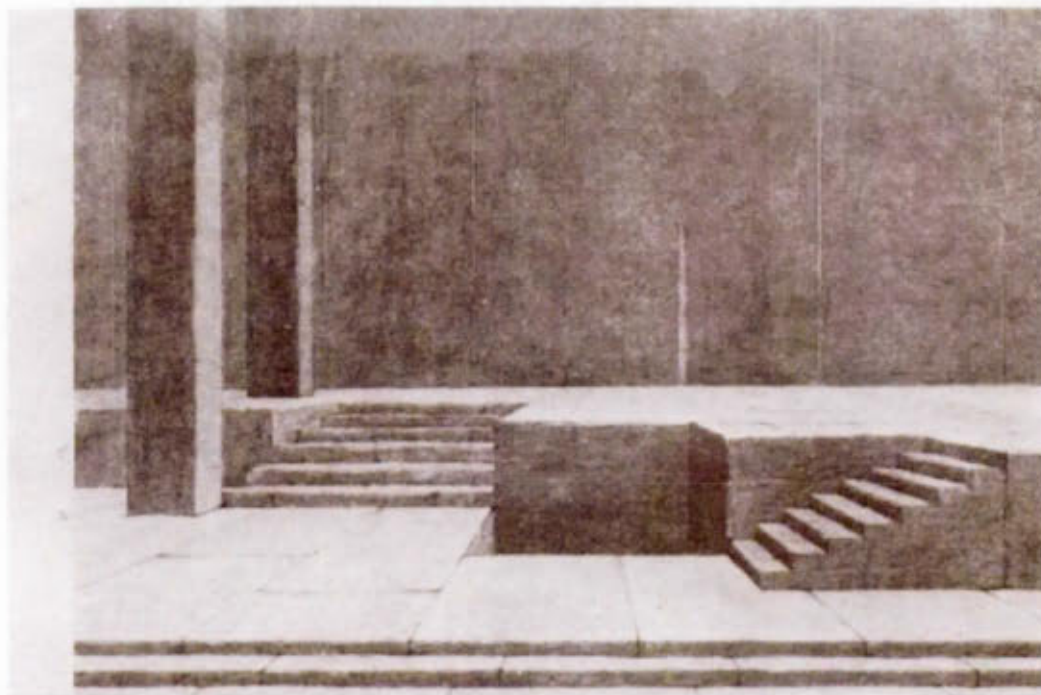
Source : Denis Bablet, Marie-Louise Bablet. 1981. Adolphe Appia, 1962-1928. Lausanne : L'age d'homme



Espace rythmique, *Les trois piliers*, 1909 (Musée d'art et d'histoire, Genève)

## Figure 9 : Croquis d'Appia

Source : Denis Bablet, Marie-Louise Bablet. 1981. Adolphe Appia, 1962-1928. Lausanne : L'age d'homme



Espace rythmique, *Echo et Narcisse*, 1919 (original perdu)



## Figure 10 : Festspielhaus Hellerau

Source : Marie L. Bablet-Hahn. 1906-1921. Adolphe Appia, oeuvre complète, volume 3. Lausanne : L'age d'homme



Démonstration de rythmique 1912, *Orphée et Eurydice* de Gluck par Jacques Dalcroze.

## Figure 11 : Fondements du *Environmental theater*

Source : Schechner, Richard. (1973). *Environmental theater*. Montclair : Applause

Organisation traditionnelle des éléments au théâtre :

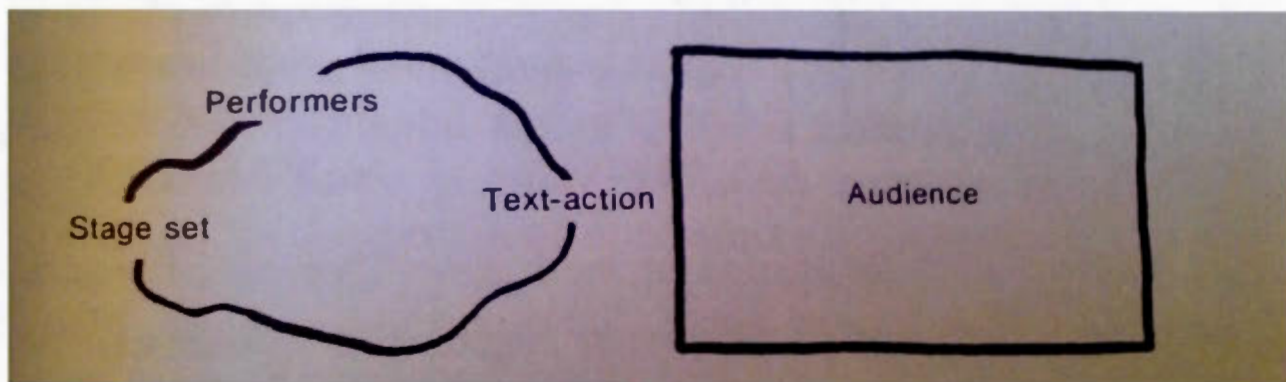


Schéma : Richard Schechner

Organisation des éléments au *Environmental theater* :

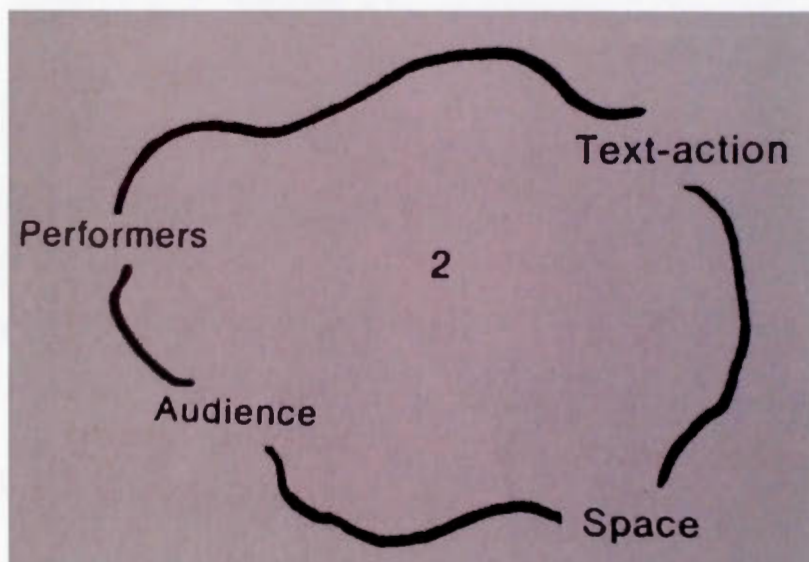


Schéma : Richard Schechner



## Figure 12 : Superposition de l'espace scénique et de l'espace des spectateurs

Source : Schechner, Ricahrd. (1973). Environmental theater. Montclair : Applause



*Dyonisus in 69, 1970*

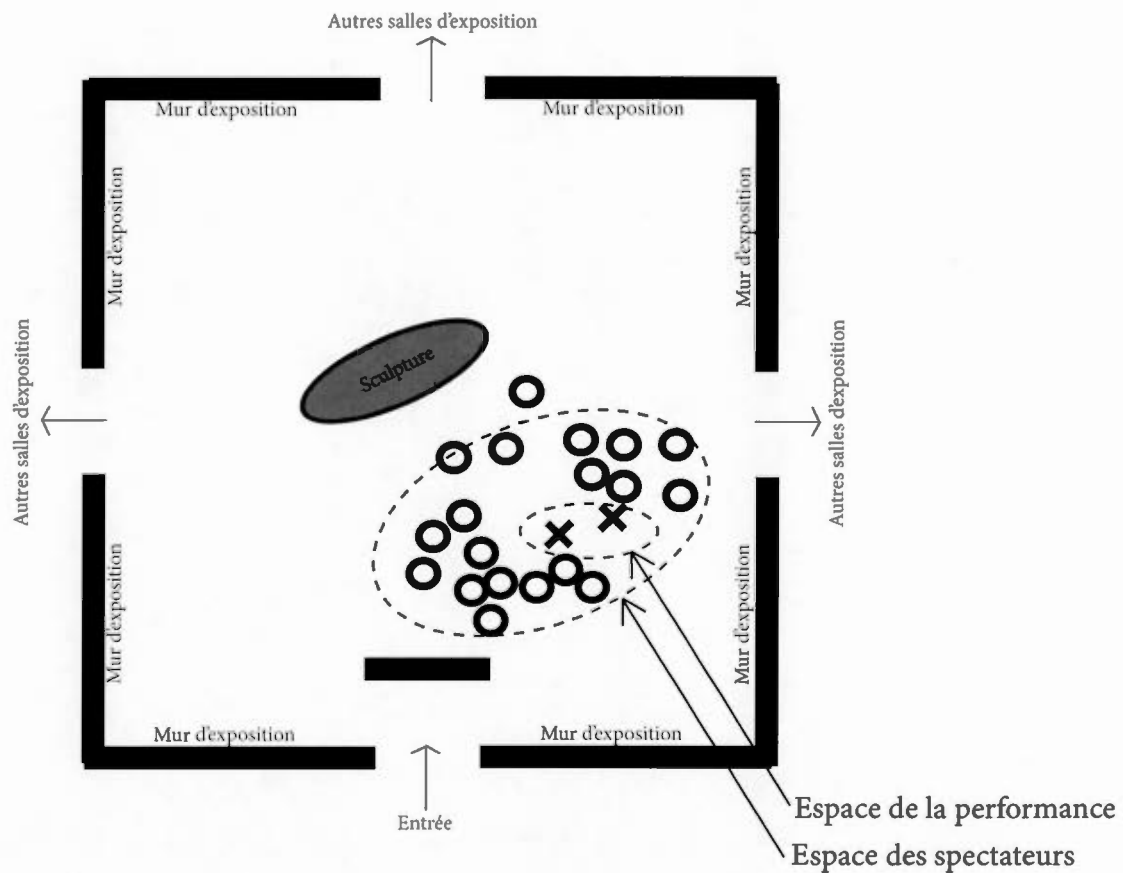


*Mother courage and her children, 1975*

## Figure 13 : Tino Sehgal : organisation de l'espace

(projet présenté lors de la Biennale de Venise 2013)

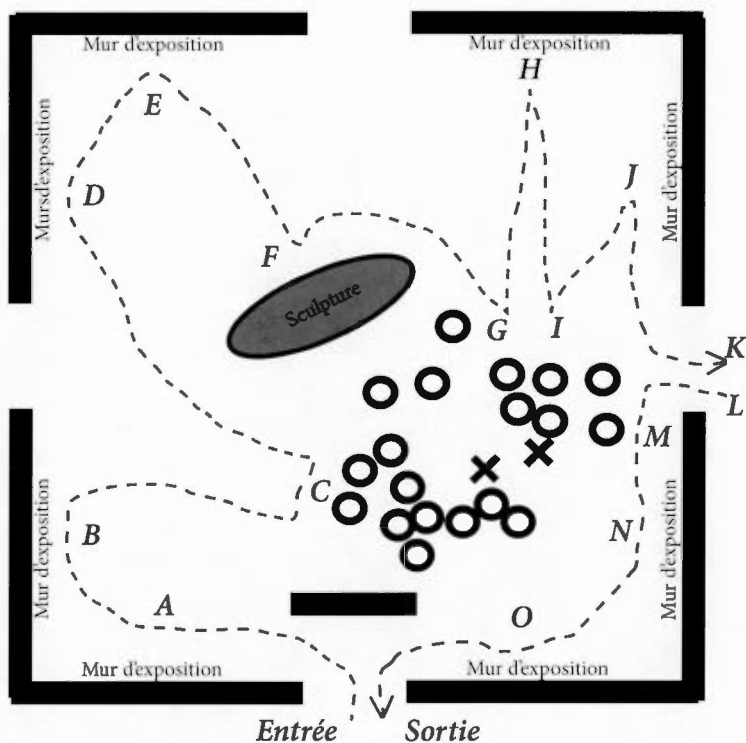
Schéma : Hugo Dalphond



## Figure 14 : Tino Sehgal : pratique d'espace possible

(projet présenté lors de la Biennale de Venise 2013)

Schéma : Hugo Dalphond



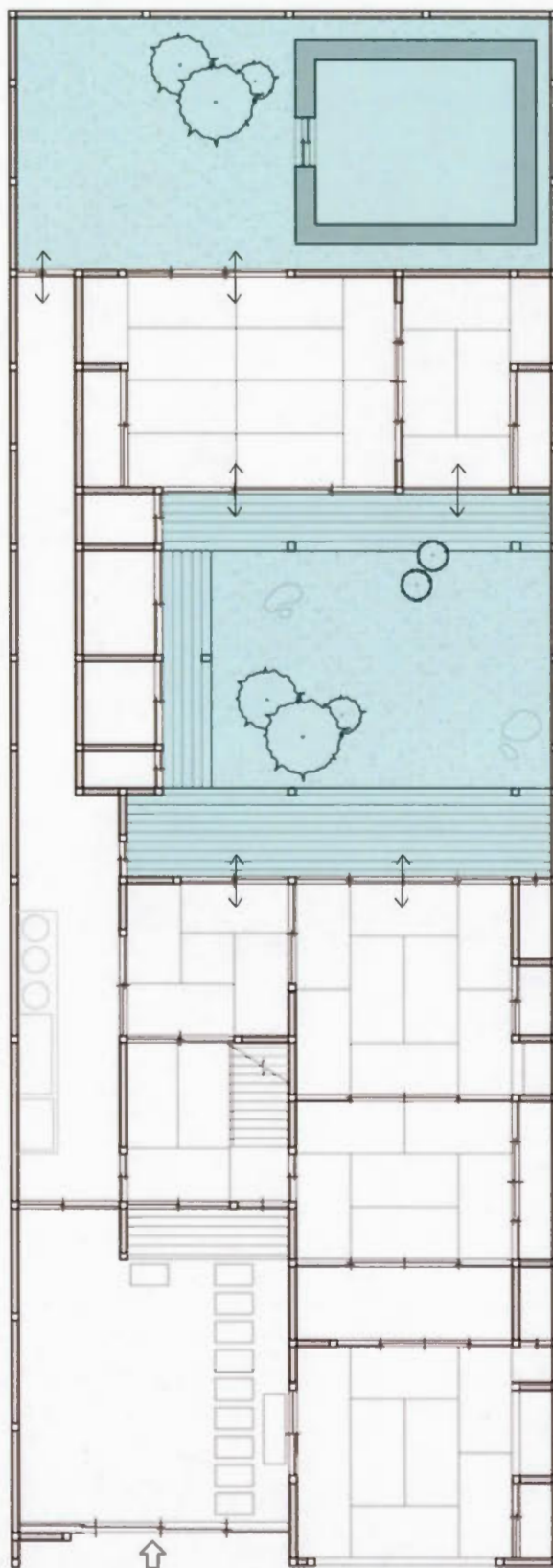
### RÉCAPITULATIF DU PARCOURS

#### Arrêts   Objets de l'attention possible

- |          |                                       |
|----------|---------------------------------------|
| <b>A</b> | Photographie                          |
| <b>B</b> | Peinture                              |
| <b>C</b> | Performance (point de vue 1)          |
| <b>D</b> | Dessin                                |
| <b>E</b> | Photographies                         |
| <b>F</b> | Sculpture                             |
| <b>G</b> | Performance (point de vue 2)          |
| <b>H</b> | Peinture                              |
| <b>I</b> | Performance (point de vue 3)          |
| <b>J</b> | Photographie                          |
| <b>K</b> | Visite d'une autre salle d'exposition |
| <b>L</b> | Retour dans la salle principale       |
| <b>M</b> | Performance (point de vue 4)          |
| <b>N</b> | Photographie                          |
| <b>O</b> | Dessin                                |

## Figure 15 : Tsuboniwa (relation intérieur/extérieur)

Plan d'un Machiya (maison des bourgs) dessiné par Hamed Aali et modifié par Hugo Dalphond  
 Source : Baeck, Jin. (2013) Fudo : An est asian notion of climate and sustainability. Seoul National University



## Figure 16 : Réorganisation de l'espace scénique

Schéma : Hugo Dalphond

### Espace théâtral traditionnel



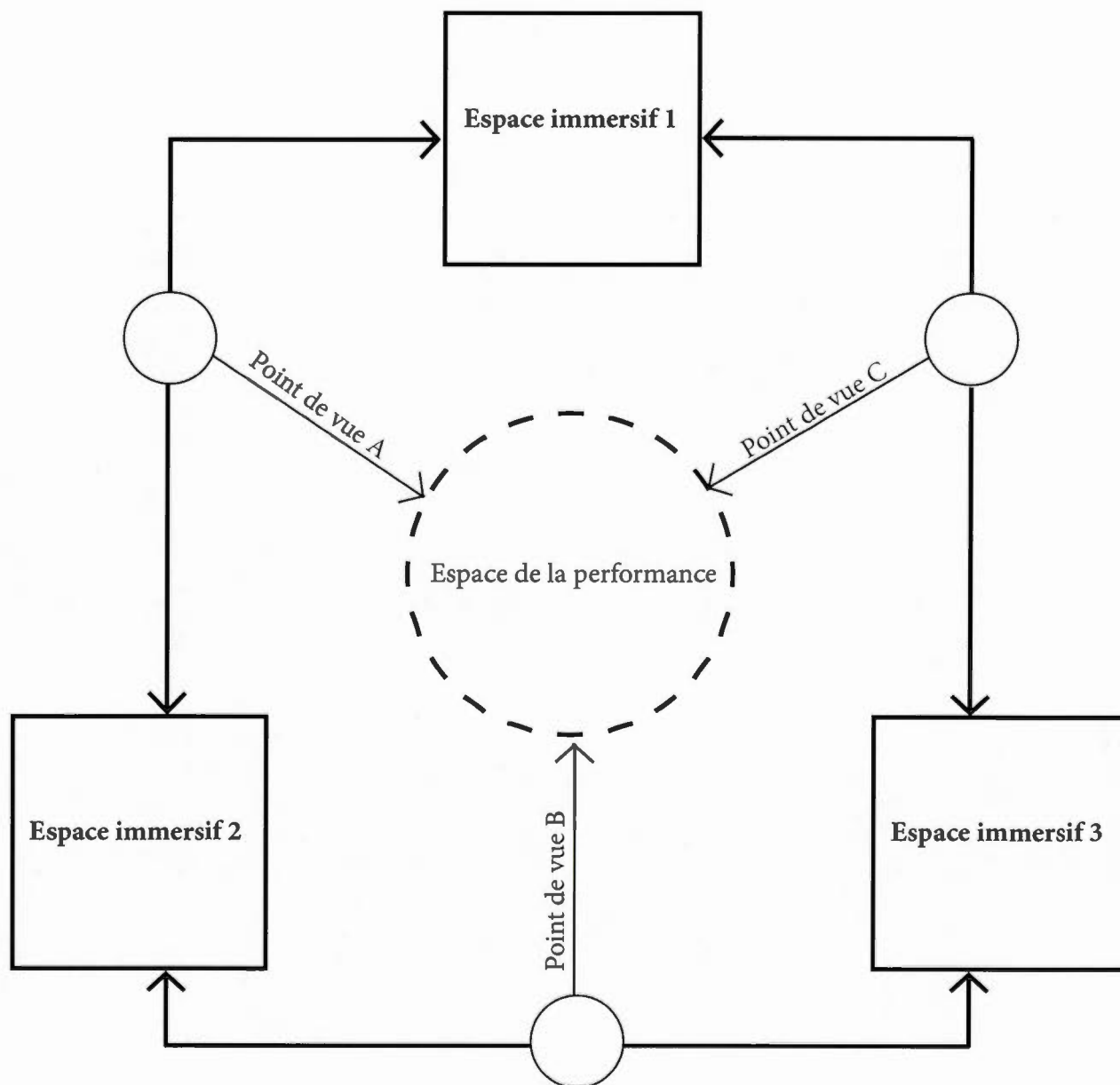
Glissement des éléments scénographiques

### Espace théâtral immersif



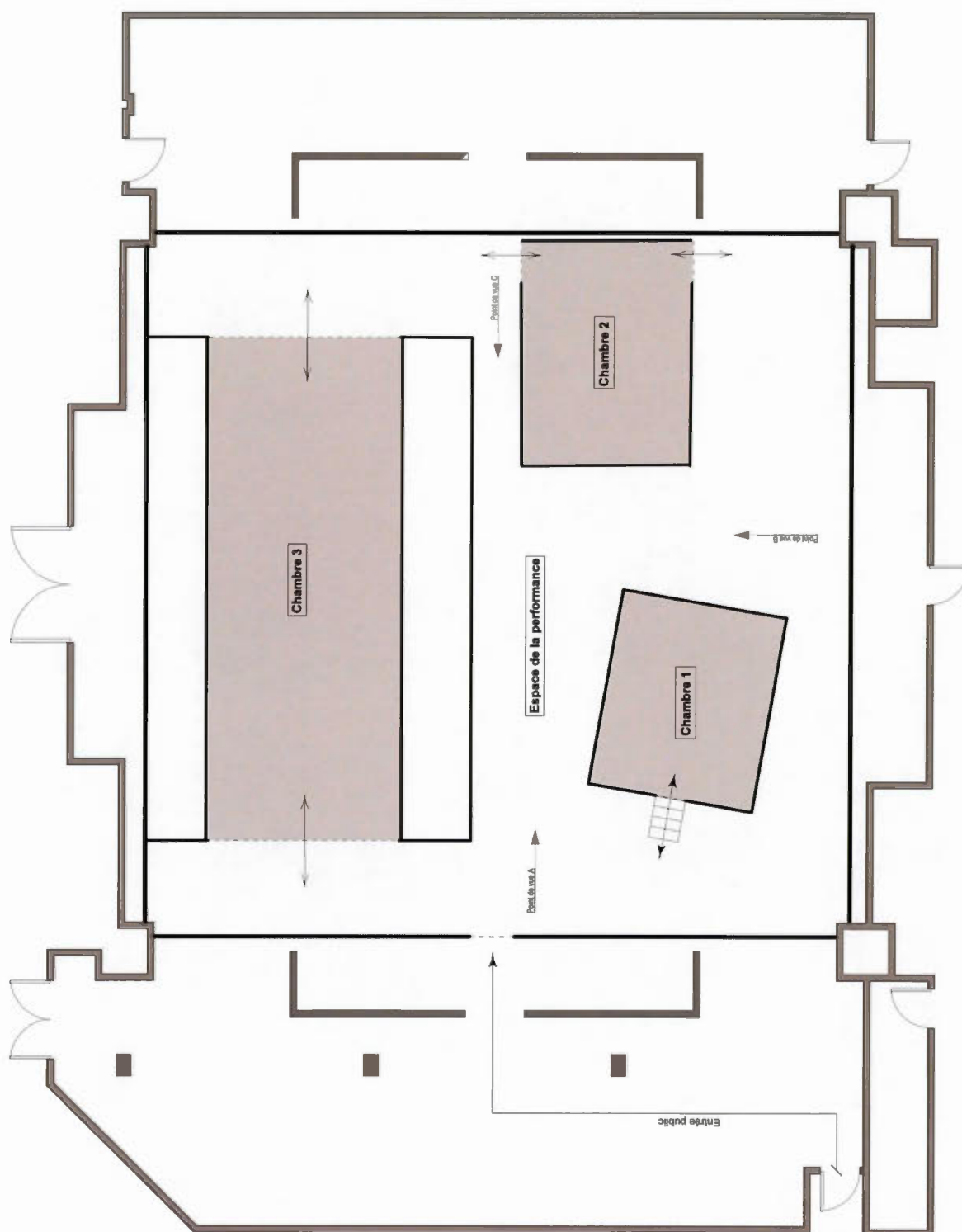
**Figure 17 : Concept de trajectoire cyclique**

Schéma : Hugo Dalphond



## Figure 18 : Le concept dans l'espace réel

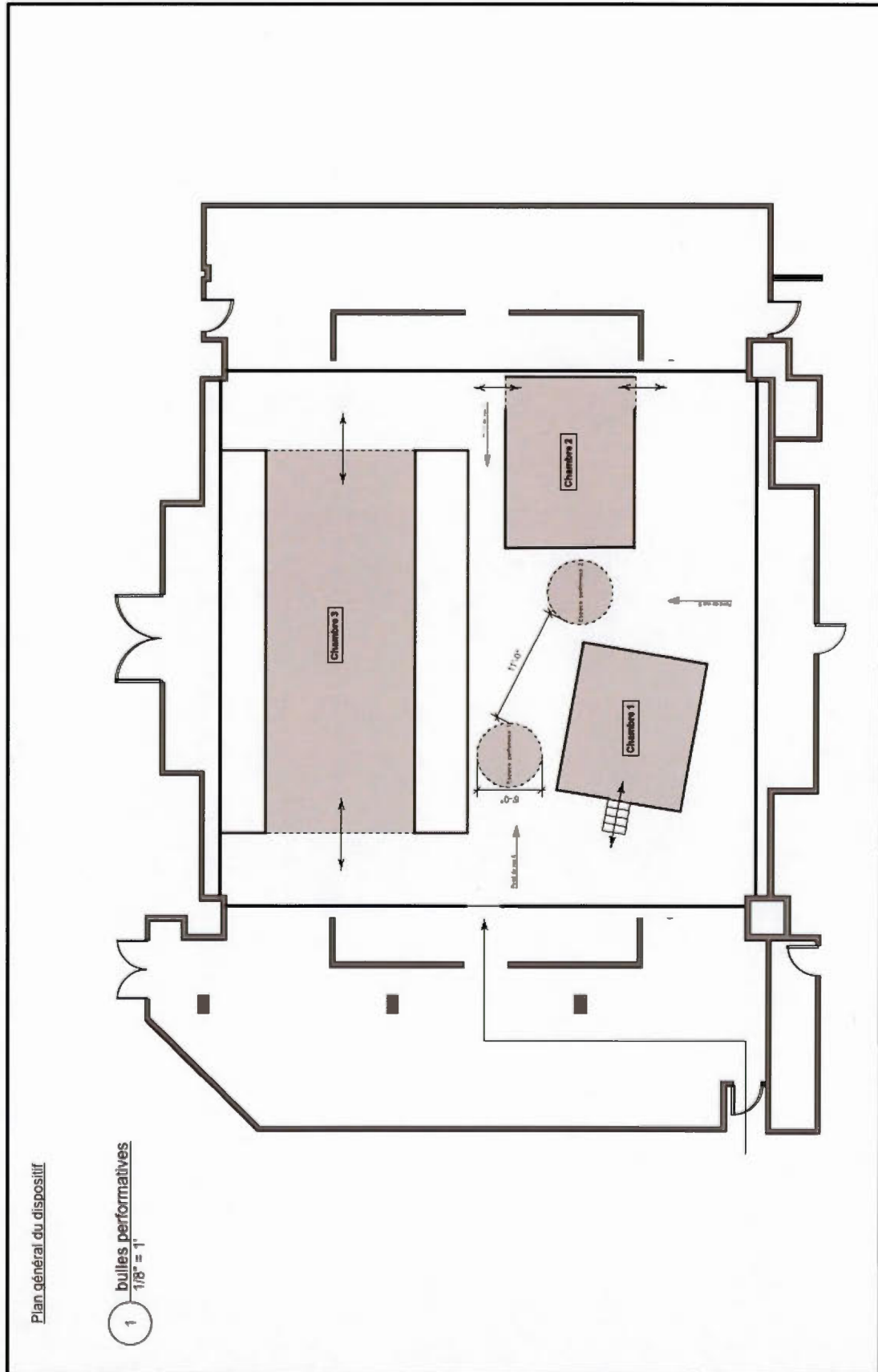
Plan : Hugo dalphond





# Figure 19 : Distance entre les performeurs

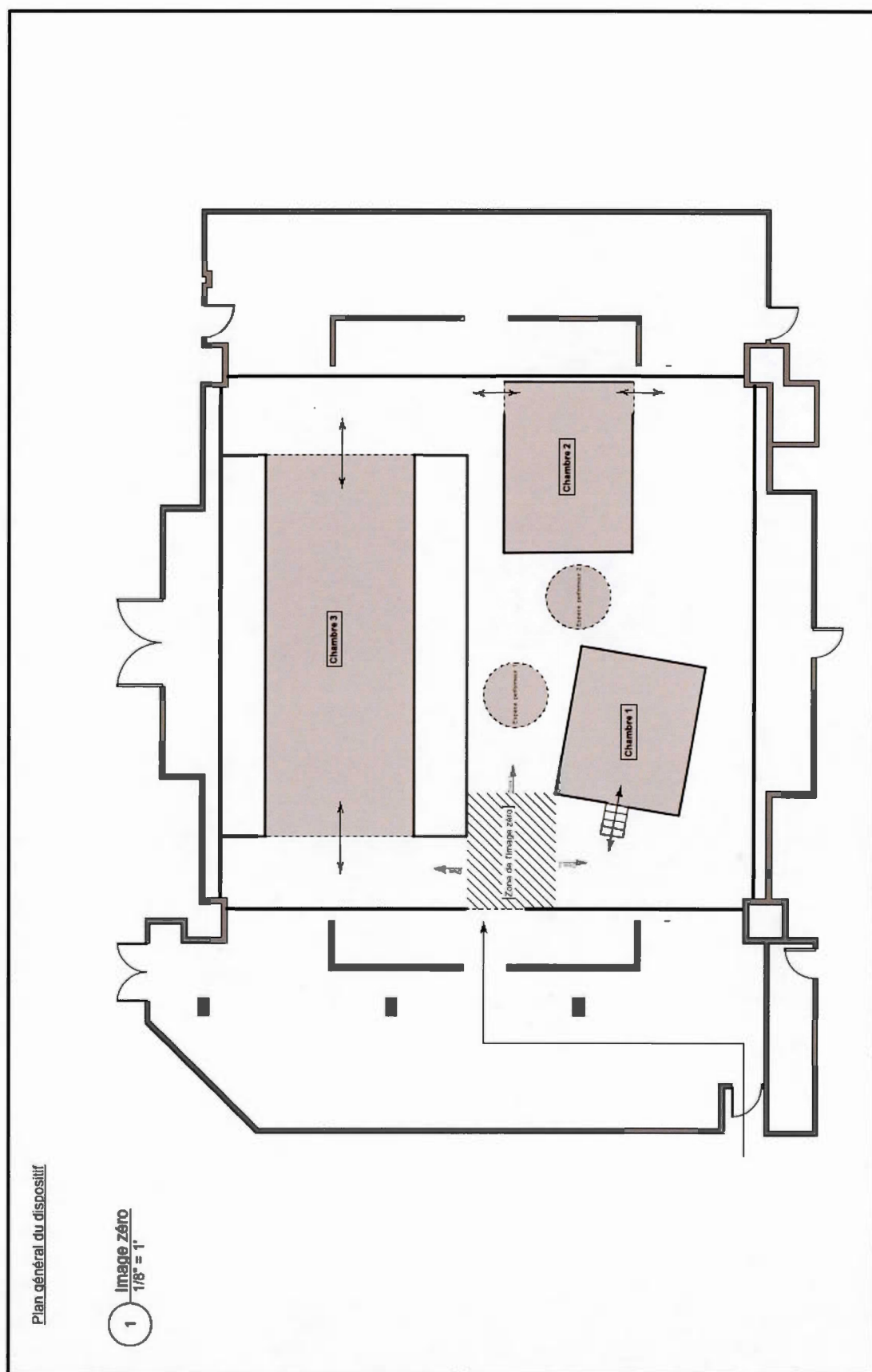
Plan : Hugo Dalphond





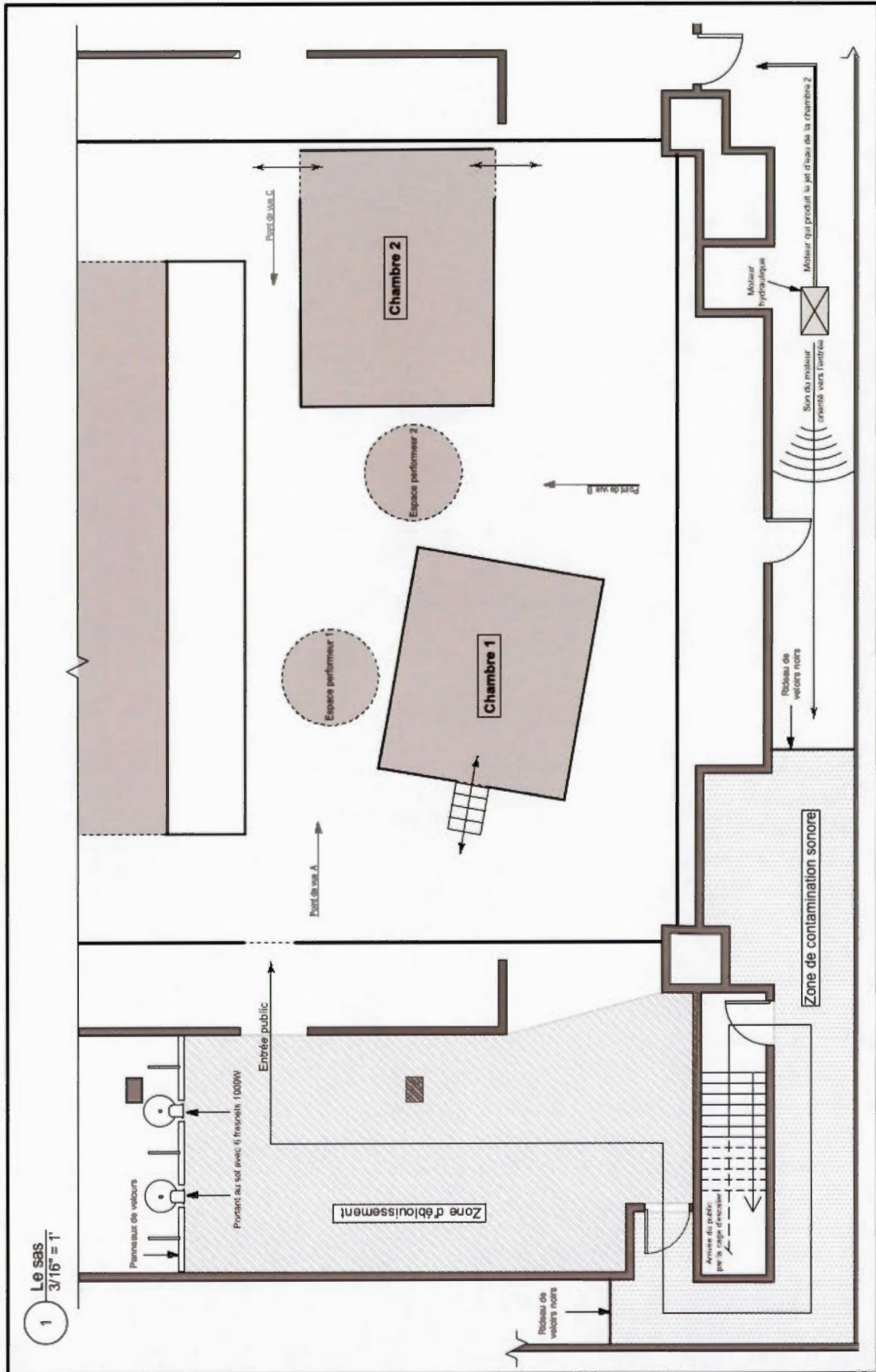
## Figure 20 : L'image zéro

Plan : Hugo Dalphond



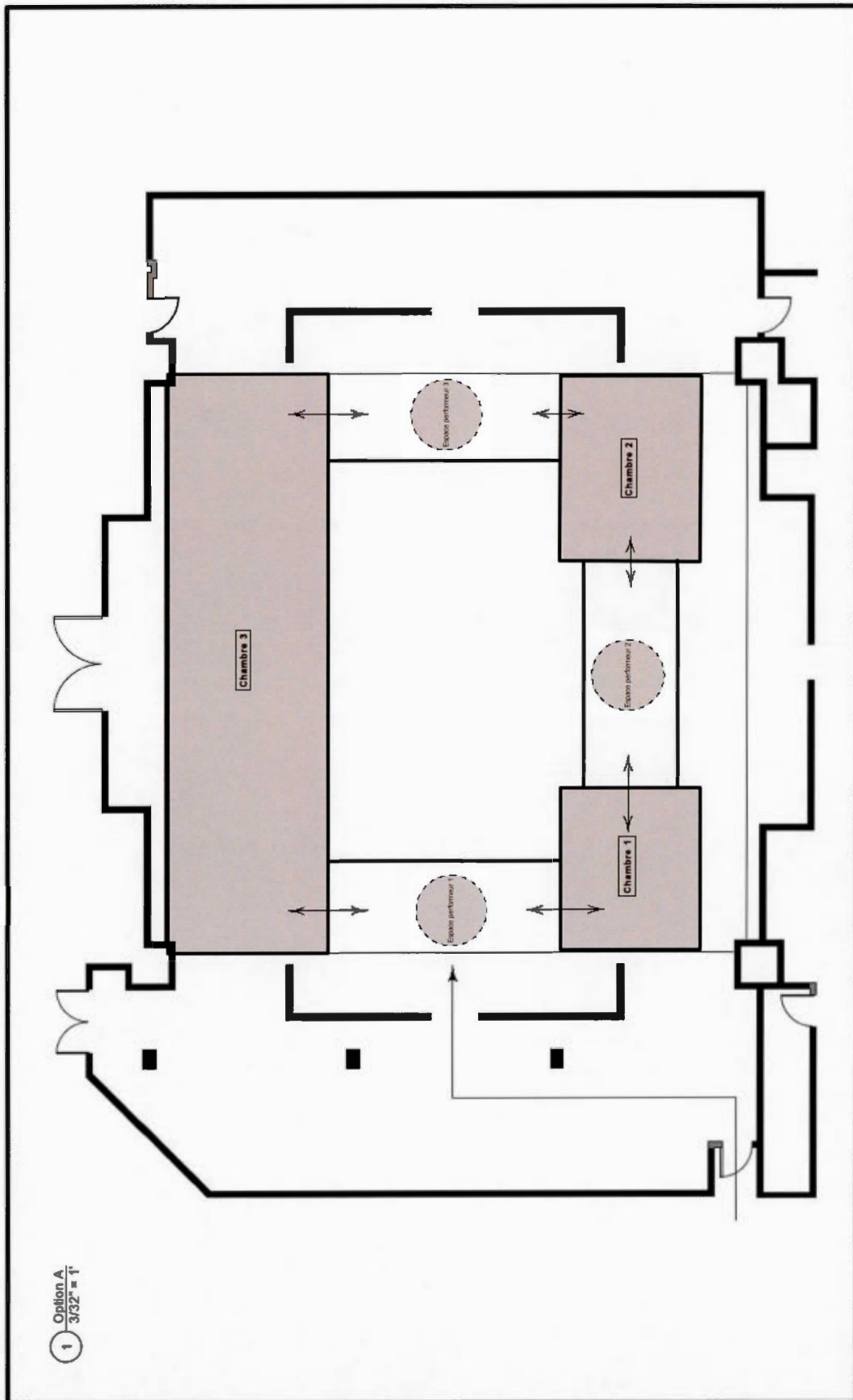
# Figure 21 : Le sas

Plan : Hugo Dalphond



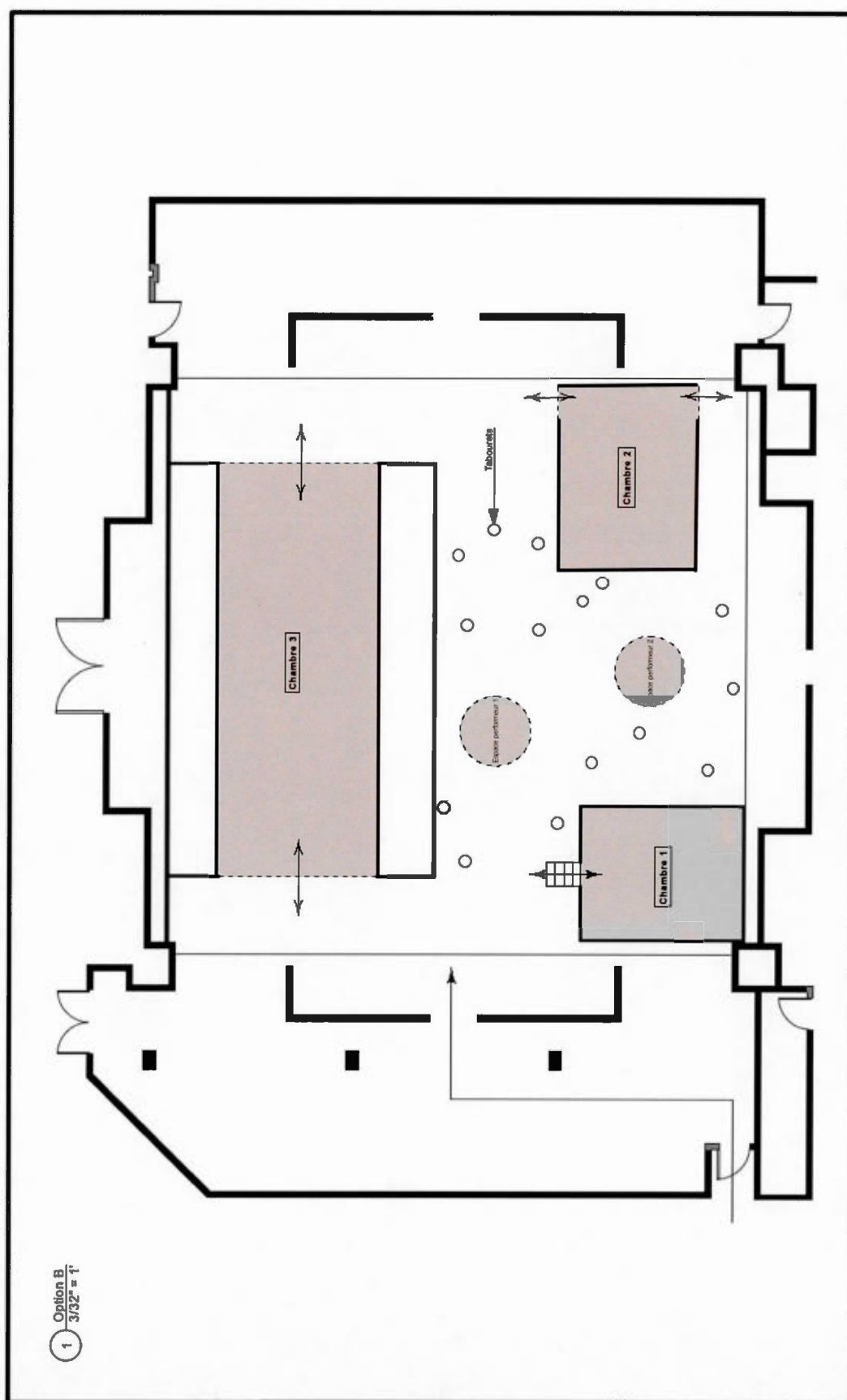
**Figure 22 : Option A**

Plan : Hugo Dalphond



## Figure 23 : Option B

Plan : Hugo Dalphond



## Annexe A - Sanctuary de Brett Bailey



Image tirée <http://www.intersection.cz/prague/boxes/>

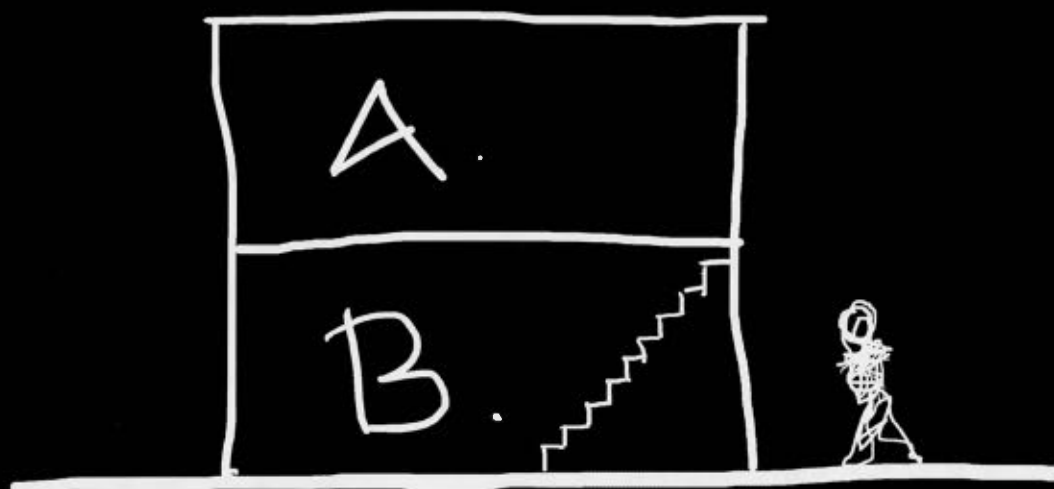
Installation temporaire *Boxes* organisée lors de la Quadriennale de Prague 2011.

L'installation Sanctuary de Brett Bailey est l'une des 25 propositions du projet.

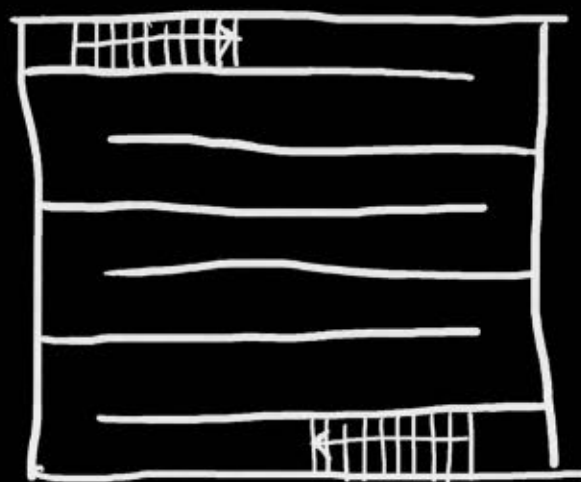


Croquis de Hugo Dalphond

# COUPE DU CUBE

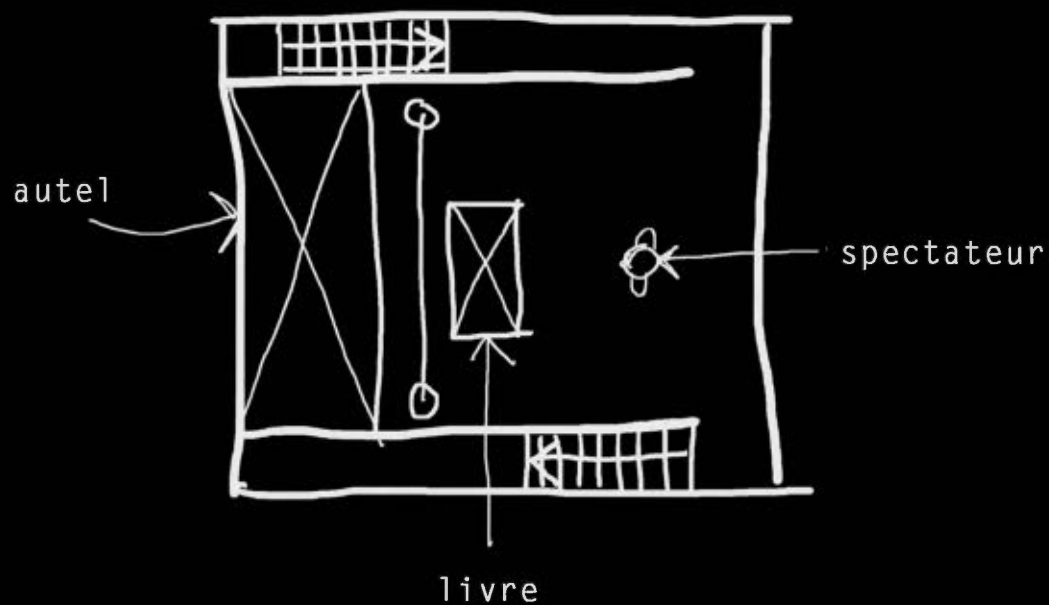


# PLAN ETAGE A

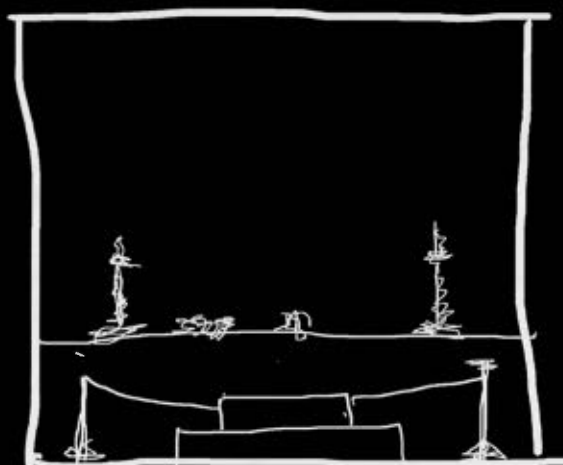




# PLAN ETAGE B.



# ELEVATION ETAGE B.



## Annexe B - Musée Juif de Berlin de Daniel Libeskind

Image tirée <http://www.jmberlin.de/main/EN/04-About-The-Museum/00-about-the-museum.php>



©Libeskind



©Guenter Schneider



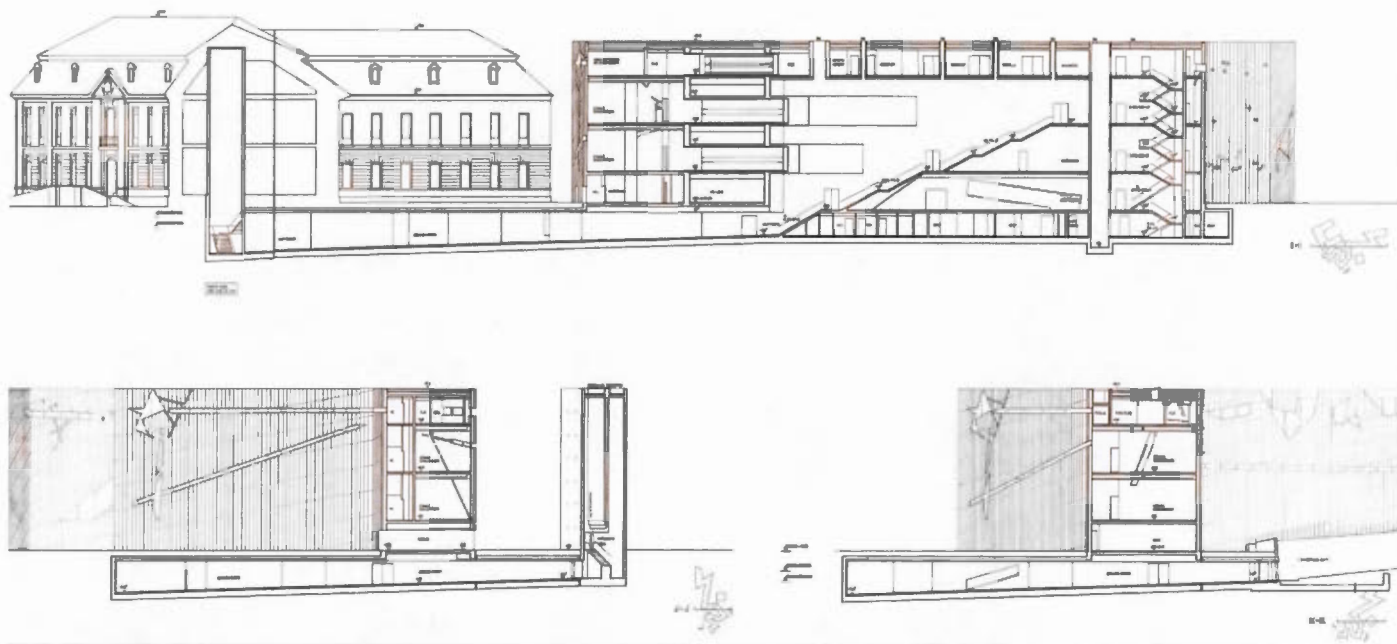
À gauche, le Kollegianhaus l'ancienne Cour suprême de Prusse.

À droite, la proposition de Daniel Libeskind.



La seule voie d'accès :  
le souterrain reliant l'ancien et le nouveau bâtiment

<http://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>



## Le souterrain

<http://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>





©BitterBredt



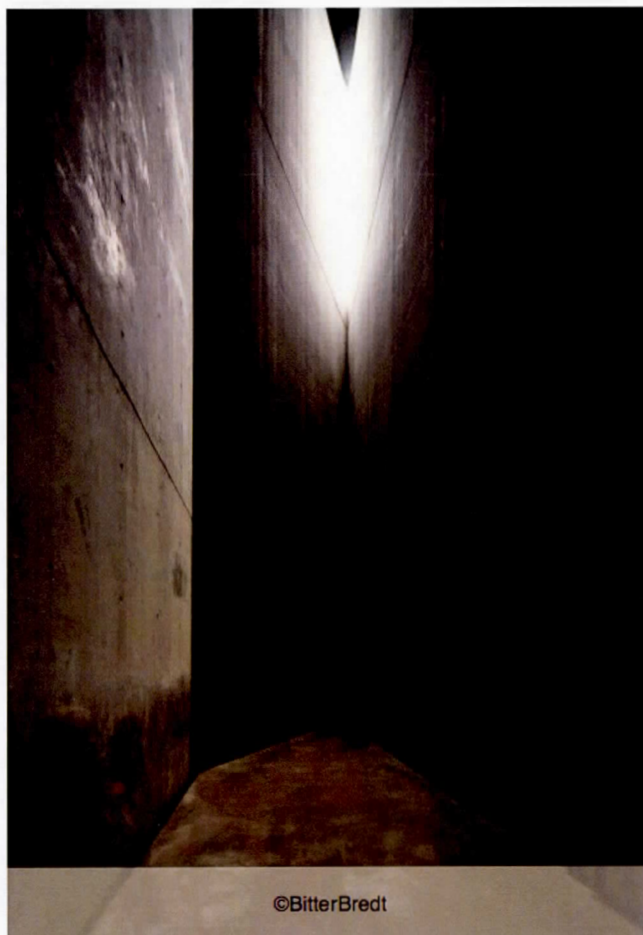
©Michele Nastasi



## L'installation Shalechet



## La tour de l'holocauste

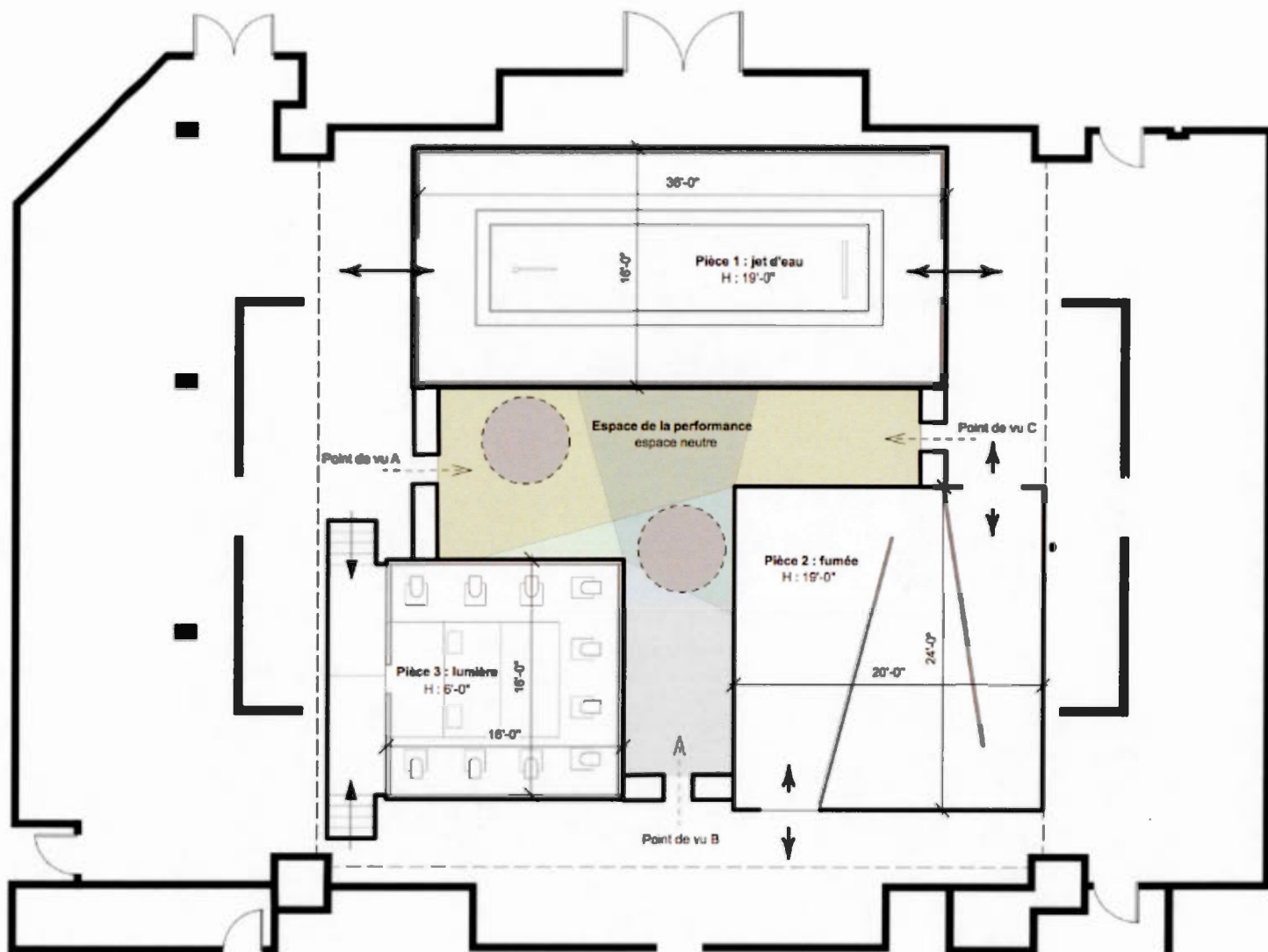


©BitterBredt



Photographie Hugo Dalphond

Plantation initiale du dispositif.



Les explorations ont été basées sur une étude  
du Mémorial des Juifs assassinés d'Europe à Berlin de Peter Eisenman.



Images tirées de Google Images





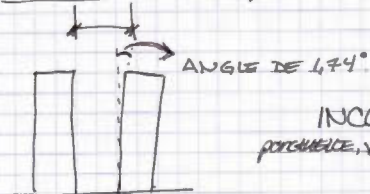
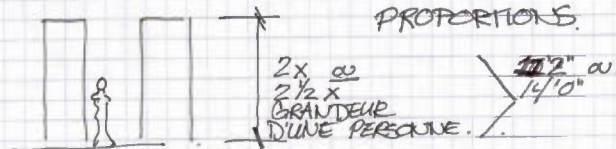
Photographies et croquis de Hugo Dalphond



972. Point du  
VU 29 SEPT 14.

EXPLORATION DES POINTS DE VU → SPATIALES  
EN FONCTION DES DYNAMIQUES PRÉSENTENT  
DANS LE MÉMORIAL DES JUIFS ASSASSINÉS (BERLIN).

NOTIONS CLÉS

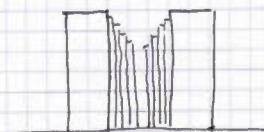


INCLINAISON.  
POURQUOI, VERS L'EXTÉRIEUR.

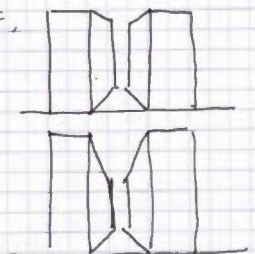
RICHARD  
SERRA  
"PUNTS"  
"LOWHORIZ"



RYTHME  
RÉGULIER SUIVANT UNE GRILLE



PERSPECTIVE.







Photographies et croquis de Hugo Dalphond

DYNAMIQUES LUMINEUSES.

IMAGE 07: AUCUN RAYON DIRECT. (DIFFUS)  
 SEULEMENT REFLET DES NUAGES/ciel  
 DIRECTION: AUCUNE.  
 QUALITE: DIFFUSE.

IMAGE 08: LUMIERE DIRECTE.  
 PRESENCE D'OMBRE TRANCHANTE.  
 DIRECTION: OBLIQUE.  
 QUALITE: DURE

IMAGE POINT 2: RYTHME OMBRE/LUMIERE

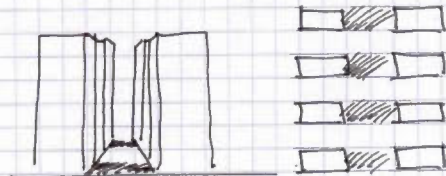
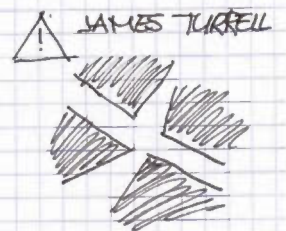
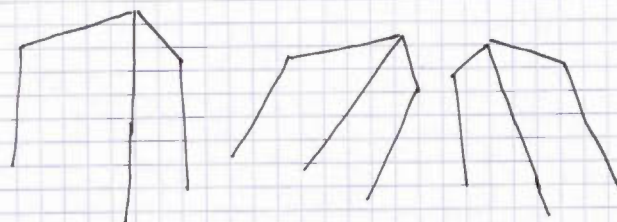
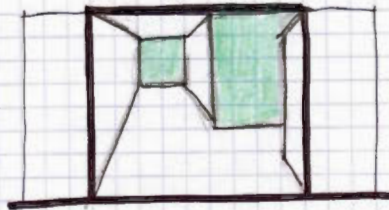


IMAGE 08: MATIERE SOLIDE/INFINI



# ELEVATION DES POINTS DE VU.

POINT DE VU A.



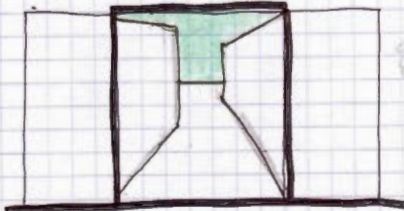
FOND COLORE  
OU TEXTURE  
POUR FAIRE RESSORTIR  
LES CORPS  
⚠ LES PERFORMEURS SERONT  
DEVANT CES MURS.

← POINT DE VU CENTRAL ⊕



ACCENTUER  
LES ANGES.  
△

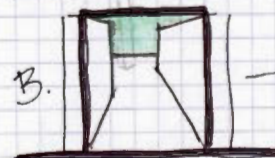
POINT DE VU B.



avant  
scène



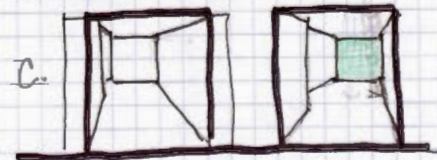
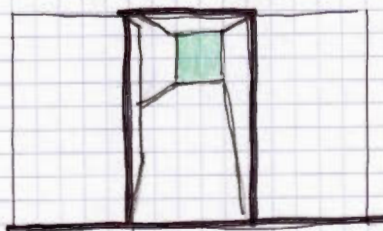
A.



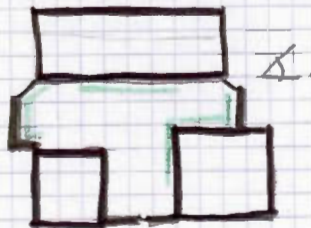
B.

ACCENTUER  
LE FRONTAL.

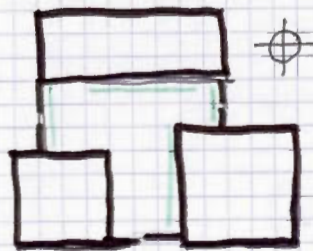
POINT DE VU C.



C.



A.



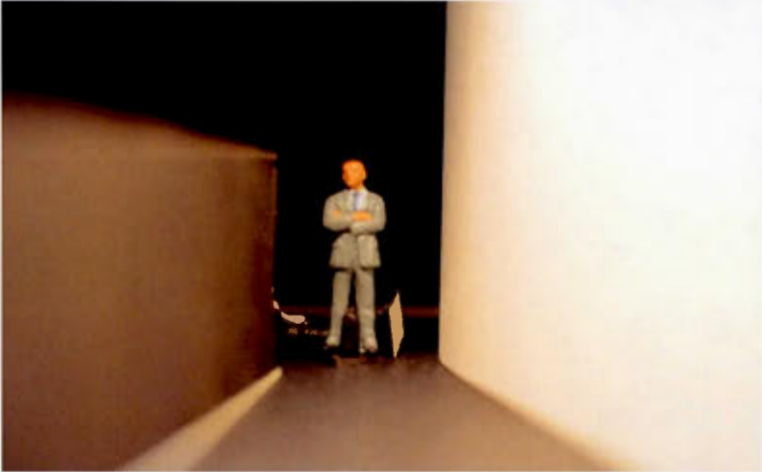
Croquis de Hugo Dalphond

Point de vue A : Exploration en maquette





Point de vue B : Exploration en maquette



Point de vue : Exploration en maquette



## Proposition retenue



Point de vue A

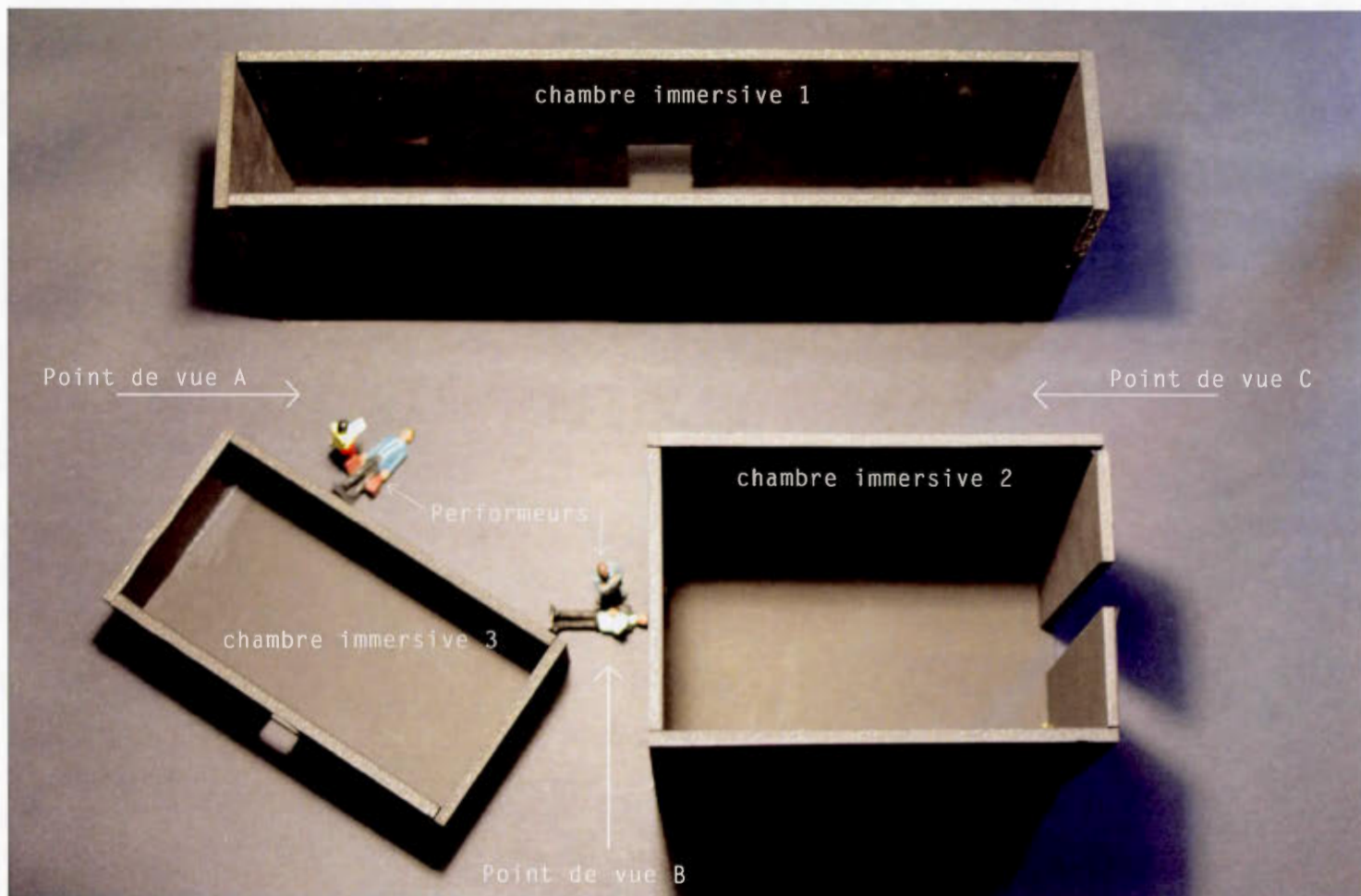


Point de vue B

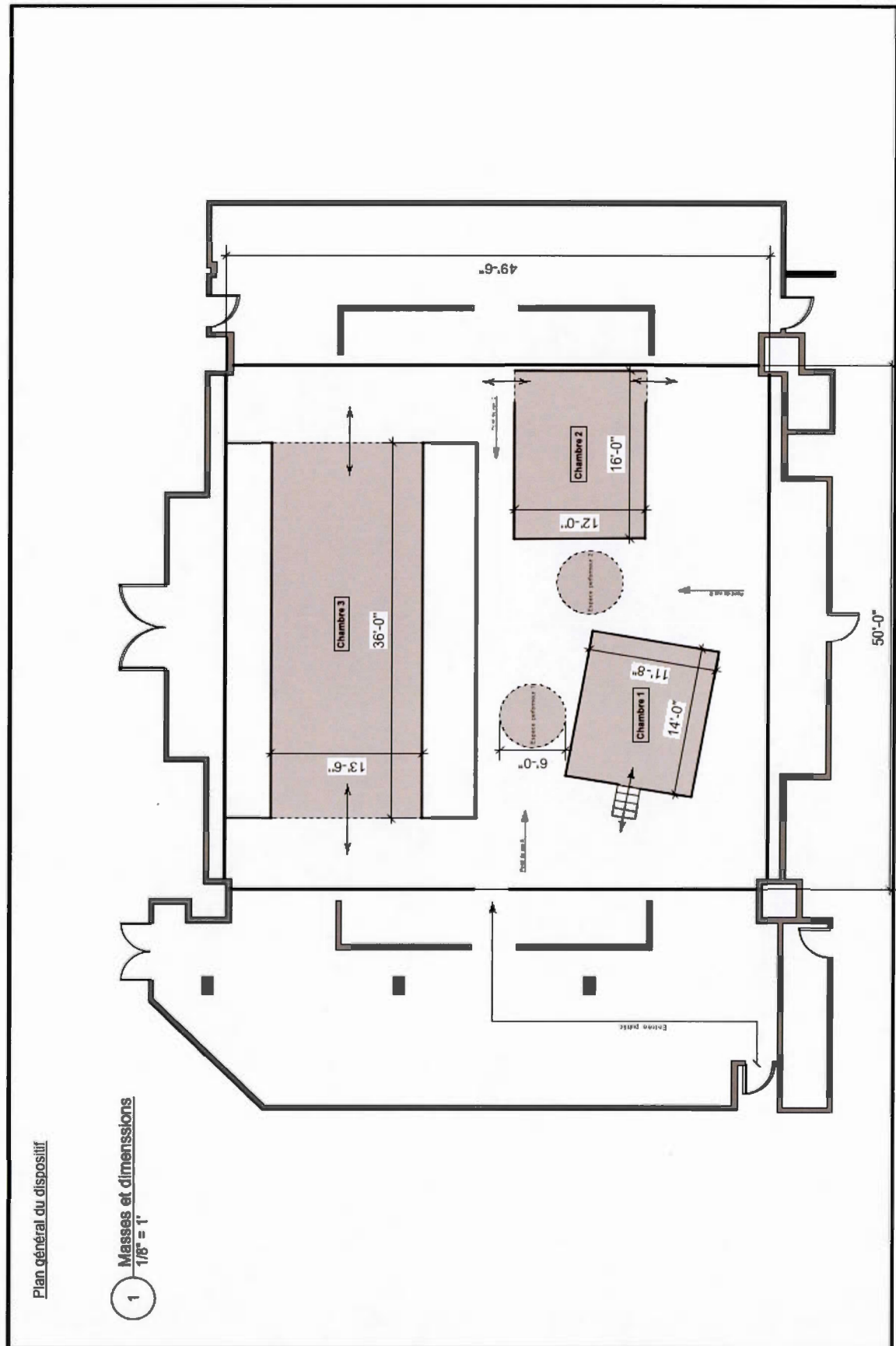


Point de vue B

## Plantation découlant de l'exploration



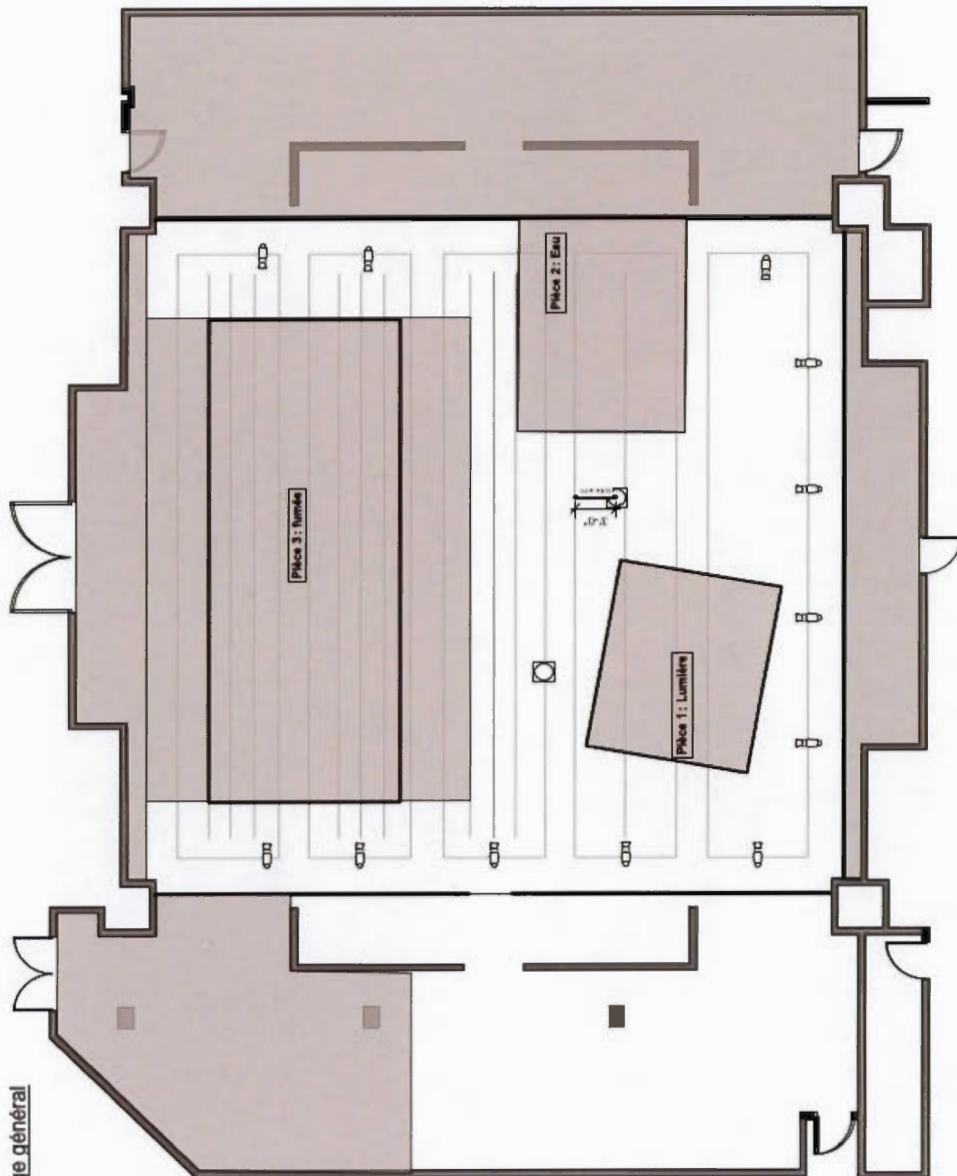






Plan général du dispositif

1 Plan de l'éclairage général  
1/8" = 1'

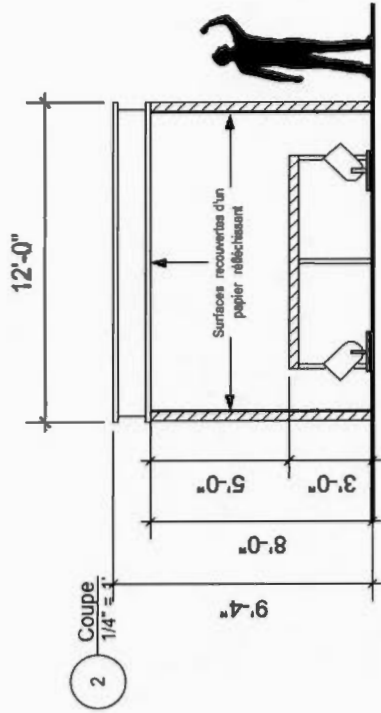
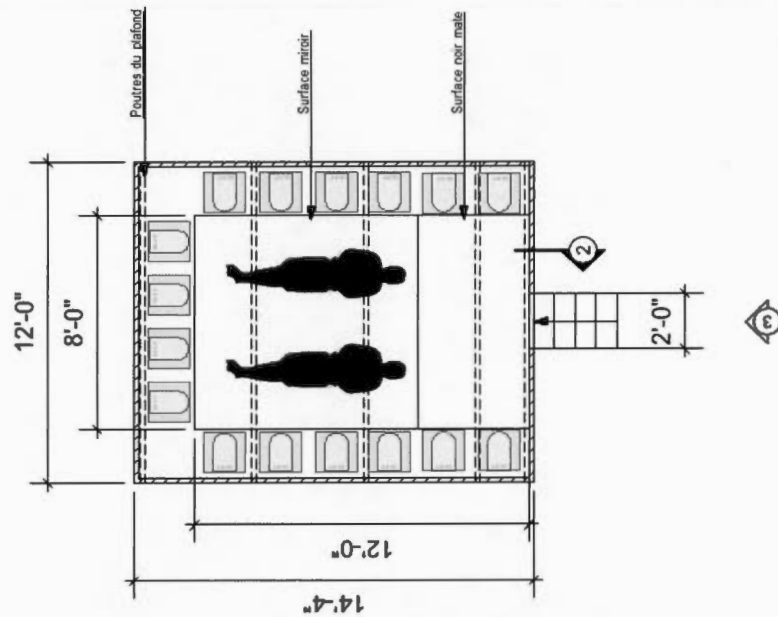


Inventaire

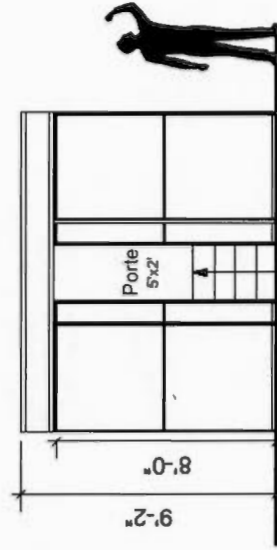
- 2 scoop
- 12 x ETC 50
- 1 side arm de 3'

Chambre 1 : Lumière  
Vue générale

1 Plan  
1/4" = 1'

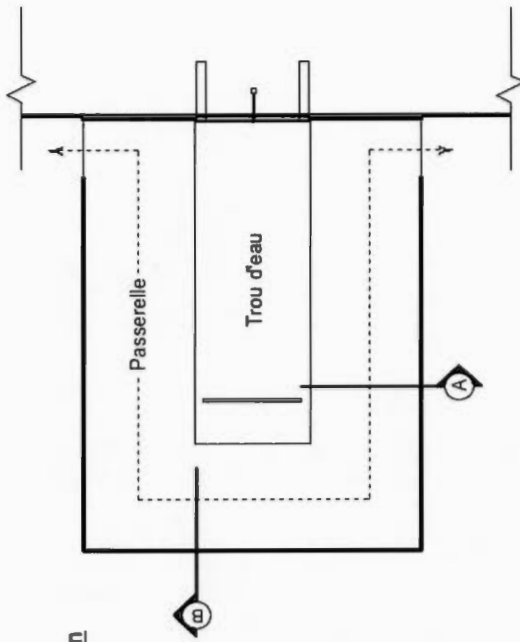


3 Élévation  
1/4" = 1'

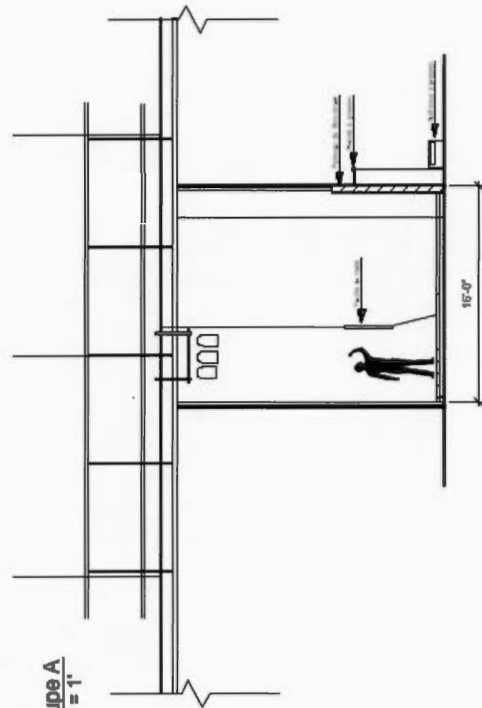


Chambre 2 : Jet d'eau  
Vue générale

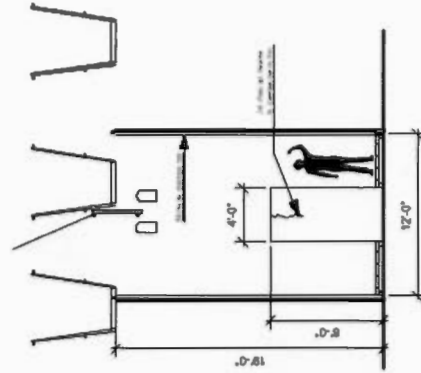
1 Coupes et plan  
 $1/4" = 1'$



A Coupe A  
 $1/8" = 1'$

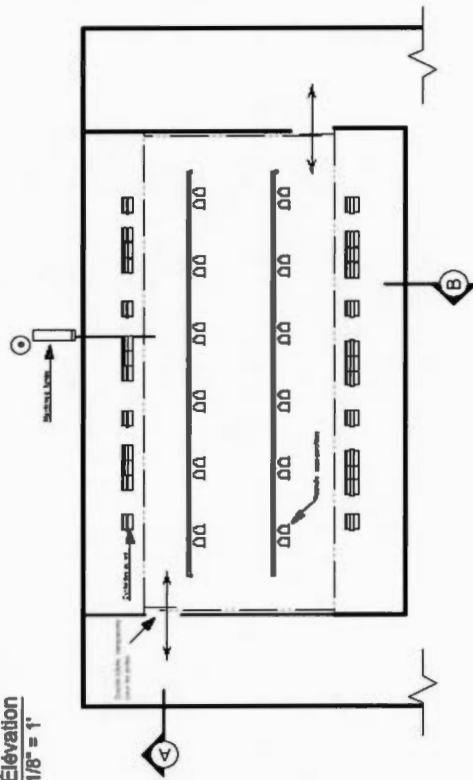


B Coupe1 B  
 $1/8" = 1'$

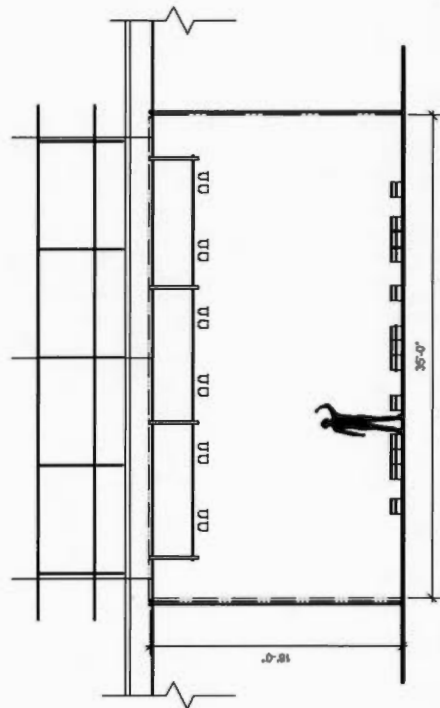


Chambre 3 : Fumée  
Vue générale

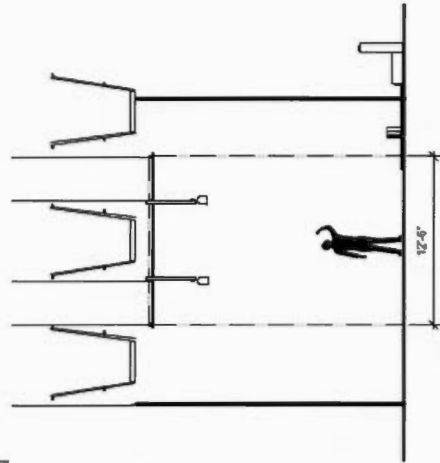
2 Élévation  
 $\frac{1}{8"} \approx 1"$



A Coupes  
 $\frac{1}{8"} \approx 1"$



B Coupes  
 $\frac{1}{8"} \approx 1"$



## Annexe E : Présentation des chambres immersives

Chambre 1 : Lumière

Images d'inspiration  
Images tirées de <https://www.tumblr.com>





Chambre 1 : Lumière  
Paramètres d'assemblage

# Chambre 1 : Lumière

Matières : lumière, perception de l'espace, métal.

État de naissance

*À partir de l'état de corps du performeur : ennui*

*À partir de la position du performeur : couché*

## 1. Effets physiques

Lumière incandescente à très faible intensité qui crépite lentement

Dégagement de chaleur par les lampes

Réflexion de la lumière sur feuille de métal

Espace infini et abstrait

## 2. Tensions spatiales

Révélation de l'espace à travers différentes combinaisons de couleurs et de direction de lumière

## 3. Effets lumineux

Lumière à très forte intensité dans la boîte métallique

Éblouissement

## INSPIRATION

Vie intra-utérine

Éclairage au rythme d'un show rock

Chambre 1 : Lumière  
Photos lors de la présentation devant public



## Chambre 2 : Eau

## Images d'inspiration

Images tirées de <https://www.tumblr.com>

Chambre 2 : Eau  
Paramètres d'assemblage

# Chambre 2 : Eau

Matières : jet d'eau, bruine, lumière blanche, plastique noire

État d'un fracas suspendu

*À partir de l'état de corps du performeur : l'éveil*

*À partir de la position du performeur : debout*

## 1. Effets physiques

Son de l'eau sur le métal et du moteur

Contraste entre un jet d'eau calme et un second violent

## 2. Tensions spatiales

Bruine blanche et lumineuse qui oscille dans l'espace

Bruine tranquille qui redescend

## 3. Effets lumineux

Blancheur, simplicité et surcharge de lumière

## INSPIRATION

Lieu abandonné ou en rénovation

Contraste entre le très banal et quotidien (le non esthétisé)  
et la beauté qui s'en dégage.

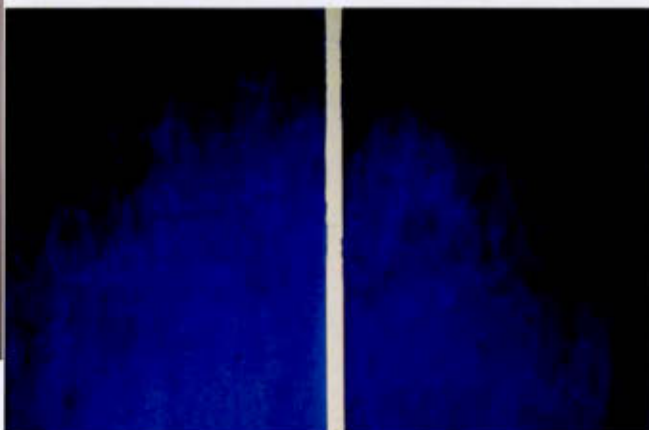
## Chambre 2 : Eau

Photos lors de la présentation devant public



## Chambre 3 : Fumée

Images d'inspiration  
Images tirées de <https://www.tumblr.com>



Chambre 3 : Fumée  
Paramètres d'assemblage

# Chambre 3 : Fumée

Matières : fumée, lumière

État déséquilibré

*À partir de l'état de corps du performeur : inconfort*

*À partir de la position du performeur : À tâtons*

## 1. Effets physiques

Fumée dans l'espace

## 2. Tensions spatiales

Altérer la profondeur par la couleur et la forme

## 3. Effets lumineux

Accentuer la perte de repères par des successions de couleur

Faire oublier les murs et créer une impression d'infini

## INSPIRATION

Grève étudiante et manifestations de nuit

Reflets des lumières de quatre camions de pompier un soir pluvieux d'été



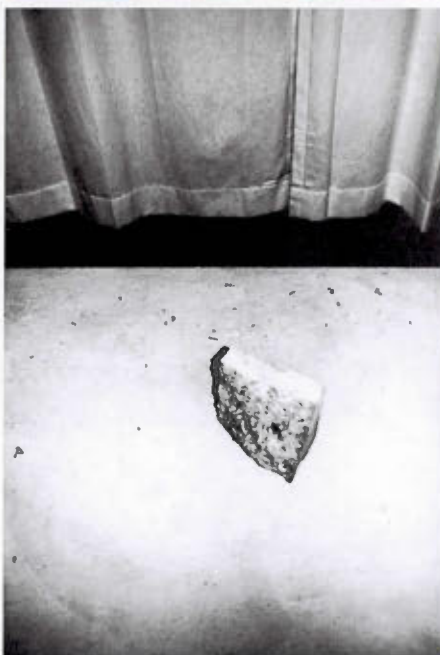
## Chambre 3 : Fumée

Photos lors de la présentation devant public



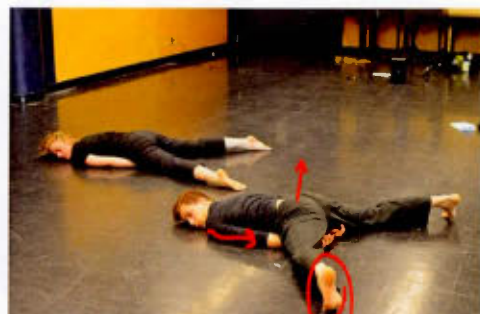
## L'espace de la performance

Images d'inspiration pour développer une gestuelle

Images tirées de <https://www.tumblr.com>

## Six positions retenues

La croix



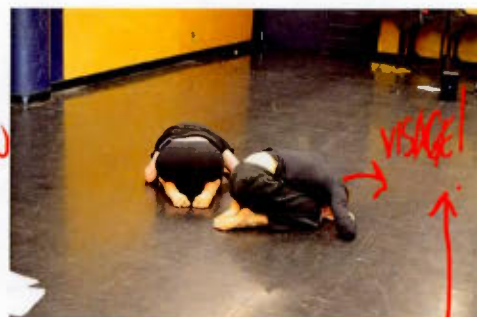
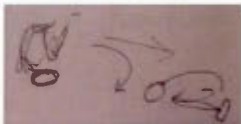
La baleine





## Six positions retenues

Le fœtus



Le triangle



## Six positions retenues

L'animal mort



La femme sur la table



Espace de la performance  
Photos lors de la présentation devant public

